

میرجہ کامل طراحی

مترجم: افسونگر فراست

ویلیام اف. پاول . جین فرانکس . مایک باتکوس . آندره لومیس

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

مرجع کامل طراحی



انتشارات بیهق کتاب

سرنسبه
عنوان و نام پدیدآور : مرجع کامل طراحی مترجم و گردآورنده افسونگر فراست
مشخصات نشر: تهران : بیهق کتاب، ۱۳۸۸.
مشخصات ظاهری : ۱ ج. (بدون شماره گذاری)، مصور، ۲۹۵×۲۲۰ س. م.
شابک : 978-600-5041-18-7
وضعیت فهرست نویسی: طبقا
موضوع : طراحی با مداد
موضوع : طراحی با مداد -- فن
موضوع : طراحی با مداد -- راهنمای آموزشی
رده بندی کنگره : ۱۳۸۸: ۴۳۶/۰۱/۸۹۰
رده بندی دیویی : ۷۴۱/۲۴:
شماره کتابشناسی ملی : ۱۸۴۶۴۳۵



ناشر : انتشارات بیهق کتاب

مرجع کامل طراحی

مترجم : افسونگر فراست

تیراژ : ۳۰۰۰ جلد

نوبت چاپ : زمستان ۱۳۹۱

چاپ : تیراژه

ناظر چاپ : مهدی صادقی شاد

مدیر اجرایی : کریم حیدری، رایاهنر

قیمت : ۱۱۵۰۰۰ ریال

شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۵۰۴۱-۱۸-۷

ISBN:978-600-5041-18-7

حق چاپ برای ناشر محفوظ است.

تهران، خیابان ۱۲ فروردین، پلاک ۲۹۴، صبقه اول

تلفن : ۰۲۱-۶۶۹۶۶۹۱۱-۱۲

www.beyhaghpublishing.com

سبزوار، خیابان سیدجمال الدین اسدآبادی

کتابفروشی اندیشه سبز

تلفن : ۰۵۷۱-۲۲۴۳۳۵۱

فهرست

۷-۵۷	چگونه طراحی کنیم نوشته مایک باتکوس	بخش اول
۵۹-۹۵	طراحی درختان نوشته ویلیام اف. پاول	بخش دوم
۹۷-۱۳۳	طراحی گل‌ها نوشته ویلیام اف. پاول	بخش سوم
۱۳۵-۱۵۹	طراحی مردم جهان نوشته جین فرانکس	بخش چهارم
۱۶۱-۱۹۷	طراحی سر و دست نوشته آندره لومیس	بخش پنجم
۱۹۹-۲۳۱	طراحی سر و بدن نوشته ویلیام اف. پاول	بخش ششم
۲۳۳-۲۵۹	طراحی وسایل حمل و نقل نوشته جین فرانکس	بخش هفتم
۲۶۱-۲۸۷	طراحی ساختمان نوشته جین فرانکس	بخش هشتم
۲۸۹-۳۱۶	طراحی اشیاء نوشته جین فرانکس	بخش نهم

بخش اول

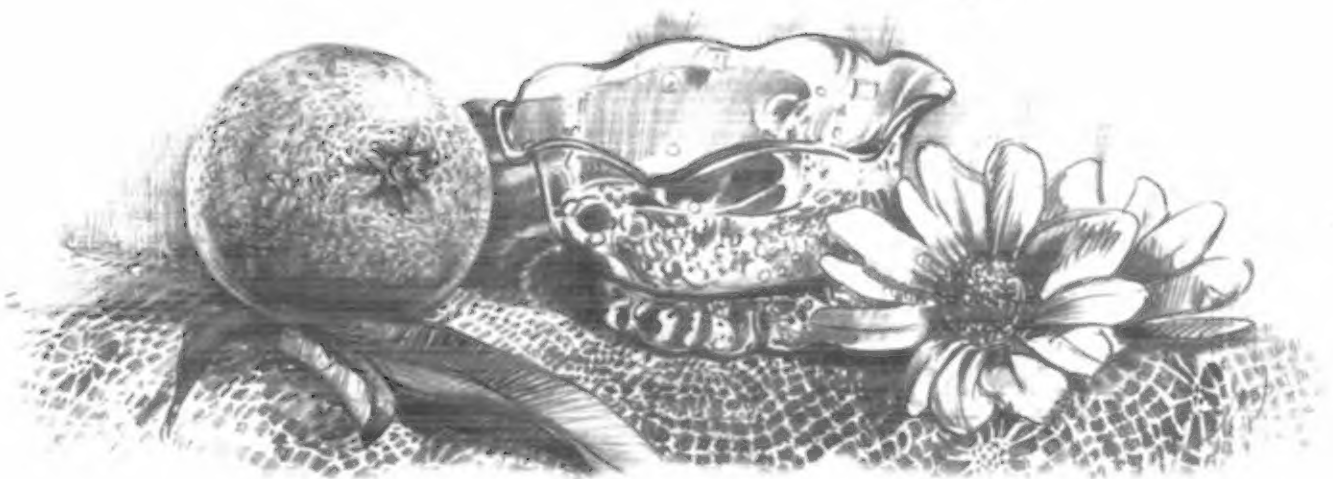
چگونه طراحی کنیم

نوشته مایک باتکوس

نوشته مایک باتکوس
آنچه از این کتاب می آموزید...



- آماده شوید
- دست گرمی با مداد
- ساختن فرمها
- مطالعه درختان
- طراحی گربه ها
- طراحی استادانه گلها
- توصیف بافت های سطحی
- کنتراست های شارپ
- طراحی حیوانات
- نمایش فاصله
- تمرین پرسپکتیو
- طراحی سگها
- شروع به طراحی پرتره
- پرتره بچه ها
- طراحی فیگورها



چگونه طراحی کنیم



مایک باتکوس

پس از گذشت سالها طراحی کردن با مداد هنوز نازکی خود را از دست نداده است. این کار جذاب و انرژی دهنده است، از خطوط کانتوری گرفته تا ترکیبات پیچیده با ارزش رنگیهای فراوان. طراحی پایه تمام هنرهای بصری است، عناصر زیبای آن اجازه می دهند با چه در گالریهای زیبا و چه در موزه ها خود را نشان دهد. در صفحات بعدی، ایده های طراحی و تفکرات خود را توضیح داده ام.

اما اینها "قوانین" یا تنها راه طراحی نیستند. امیدوارم به اندازه کافی به شما ساختار، ایده و موارد الهام بخش یاد داده باشم تا الگوبره شما را برانگیخته باشد. تنها راه یادگیری طراحی انجام دادن آن است پس مدادتان را بردارید طراحی کنید.

معداد زیادی طراحیهای جذاب و جالب الهام بخش و انگیزه دهنده هستند. چه موادی برای شروع کردن طراحی ساز داریم. موضوع دلخواهتان را انتخاب کنید - از گلها، درختان و مناظر گرفته تا اشیاء بی جان، مردم و حیوانات خلق یافته های طبیعی مانند فنز براق، چوب زمخت، موی ضخیم و ...

یادگیری تناسبهای اولیه صورت و فیگور بچه ها و بزرگسالان، تکنیکهای اسادانه ای است که به طراحیهای شما از مناظر عمق و حسه می دهند. مراحل اصلی طراحی از اشیاء بی جان تا شکلهای ساده یکاب با ارزشی برای عمق دادن به مناظر بیرون از خانه را همچس، اطلاعات مهمی درباره تکنیکهای مداد نرم و سخت.

بروع کنید

طراحی با مداد فرم هنری جالب و در دسترس است. نیاز نیست که لوازم گرانی تهیه کنید، و همه وسایل در لوازم التحریرها موجودند. گرچه ابزارهای متفاوتی برای انتخاب وجود دارد، اما من معمولاً وسایل ابتدایی را انتخاب می‌کنم. تعدادی مدادهای طراحی با نرم و نوکهای سخت، یک جفت پاک‌کن و کاغذهای طراحی هموار و بافت‌دار. در این دو صفحه وسایل مورد علاقه‌ام را طراحی کرده‌ام و یادداشتهایی نیز درباره آنها نوشته‌ام، اما برای کار با این وسایل باید از چارت صفحه زیر استفاده کنید.

مسواک

برای اضافه کردن بافتی جالب به طراحی، گاهی یک مسواک کهنه را درون مخلوطی از پودر گرافیک و ماده ژلاتینی متوسط یا جوهر رقیق فرو ببرید و روی کاغذ لکه‌هایی منقطع بوجود آورید.

کاغذ رنگی

گاهی برای اینکه به کار تغییراتی دهم از کاغذهایی که تناژ رنگی دارند استفاده می‌کنم. کاغذهای رنگی تن متوسطی دارند، در نتیجه تمام طرحهایی که با مداد می‌کشم تیره و روشن هستند.

سطوح کاغذ

کاغذهای طراحی سطوح متفاوتی دارند. سطح زبر مقداری بافت (دندانه) دارد، و سطح هموار هیچ دندانه‌ای ندارد.

قلم موی نقاشی

برای تمیز کردن باقی مانده پاک‌کن از کاغذ یا تخته طراحی از یک قلم موی نرم و نو استفاده می‌کنم.

دفتر طراحی

من از دفتر سیمی (مانند دست راست) یا یک دفترچه طراحی دیگر استفاده می‌کنم.

لوازم دیگر (در شیشه)

هنگامی که می‌خواهم خطوط متفاوتی ارائه دهم با زغال، مداد کنته و پاستل نیز طراحی می‌کنم.

جوهر

گاهی طراحی با مداد را با استفاده از یک قلم مو یا یک خودنویس و جوهر مشکی غلیظ همراه با قطره چکان پررنگ‌تر می‌کنم.

سطوح کاغذ

برای ثابت نگه داشتن کاغذها تعدادی گیره بزرگ بالای تخته طراحی می‌زنم.

کاتر

برای مدادهایی که خیلی نرم هستند و ممکن است در مدادتراش بشکنند، چوب دور نوک مداد را بر می‌دارم و آن را با کاتر تیز می‌کنم.

کاغذ سمباده

برای حفظ کردن سختی مدادها، معمولاً آنها را روی کاغذ سمباده می‌کشم تا تیز شوند.

گواش

برای ایجاد سایه‌های روشن و اضافه کردن بافت به سطح طراحی از گواش استفاده می‌کنم.

گرافیک

هنگامی که می‌خواهم ظاهر خطوط قلم مو را داشته باشم، پودر گرافیت (ماده‌ای که نوک مداد از آن ساخته شده است) را با ژلاتین متوسط مخلوط می‌کنم و آنها را با قلم موی نقاشی روی کارم می‌زنم.

نوار چسب

کاغذ طراحی را با نوار چسب روی تخته شاسی نگه می‌دارم. استفاده از نوار چسب لبه‌ای تمیز و لمس نشده را ایجاد می‌کند.

مدادتراش

من همیشه از مداد تراش الکتریکی استفاده می‌کنم اما در جیبم خوب جا نمی‌شود و در این زمان از مدادتراش دستی استفاده می‌کنم.

تخاب مداد صحیح

نوک مداد ساخته شده از گرافیت است و درجات سختی متفاوتی دارد. نوکهای نرم (آنهايي که با اتیکت B هستند و زیاد می شکنند) طرحهایی سیاه و متراکم می کشند، و نوکهای سخت (آنهايي که با اتیکت H هستند) خطوط خیلی باریک و خاکستری روشن می کشند. نوکهای H و 1: سختی متوسط دارند. افراد مبتدی، کمترین درجه این سه نوک را استفاده کنند مانند H، HB، B2 و H. هر کدام از نوکها می توانند مانند حالتیهای دست راست تراشیده شوند، اما با توجه به سختی مداد و بافت کاغذتان خطوط متفاوتی را بدست می آورید. برای دیدن تفاوتیهای بین آنها با خطوط و نوکهای متفاوتی تمرین کنید.

محو کن

اغلب خطوط طراحی را با انگشتانم ترکیب می کنم اما از محو کن نیز استفاده می کنم. حتی گاهی از آن به عنوان یک ابزار طراحی برای نشان دادن قسمتهای هموار استفاده می کنم. کنار مدادی نرم را به محو کن می کشم و سپس با محو کن روی کاغذ طراحی، طرح اجرا می کنم. با این وجود به خاطر داشته باشید که محو کن اغلب همراه با مدادهای نرم قابل استفاده است و با نوکهای سخت خوب کار نمی کند.

نوک تخت یا مانند قلم تراشیده شده

هنگامی که می خواهید طرح را سریع با سانه های نرم با خطوط غریب بپوشانند مداد را در یک زاویه با تصویر بخت بزن کنید.

نوک گرد

نوک گرد با استفاده مختصر و کمی از نوک تیز مداد بوجود می آید. از کنار نوک یا قسمت پهن آن برای سایه های عمومی و خطوط عادی با سایز متوسط استفاده کنید.

نوک تیز

از نوک خیلی تیز مداد برای بوجود آوردن خطوط دقیقی که برای نشان دادن جزئیات و تکنیکهای سایه زدن مانند هاشورهای متقاطع بکار می روند، استفاده می کنند.

نوک مخصوص

اگر می خواهید جزئیات زیادی را طراحی کنید و نمی خواهید که برای تراشیدن مداد وقت بگذارید از مداد مکانیکی استفاده کنید.

وسایل یدکی

علاوه بر موارد ذکر شده می بایک کی خمیری و یک کی صمغی شیشه و یک جعبه اسپری فیکس میو بر برای محافظت کردن از طراحی پایانی دارم. برای شروع به سه پایه نقاشی نیاز ندارید. ما باید یک جعبه شامی در دسترس داشته باشیم مخصوصاً اگر از ورقه های جدید هم استفاده می کنید. یک جعبه شامی ب دسه می در بالایش برای حمل اسان و یک جعبه دیگر با یک کبره در بالاس بگیرید.

ست وسایل اولیه

مواد و ابزار طراحی زیادی را در اینجا معرفی کرده‌ام اما نیاز نیست که در اول کار تمام آنها را تهیه کنید. یک سری از وسایل ابتدایی مورد نیاز مهندسان را در زیر لیست کرده‌ام.

■ مداد H (متوسط سخت)

■ مداد HB (متوسط نرم)

■ مداد B2 (خیلی نرم)

■ کاغذ طراحی یا دفتر طراحی

■ کاتر یا تیغ یک لبه

■ مداد تراش دستی

■ پاک کن خمیری (خاکستری)

■ پاک کن صمغی (معمولاً سفید)

■ نوار چسب ۱ اینچی

■ رجه ساسی



نوکهای قلمهای هنرمند

همیشه شکل نوک مدادبان را برای اجرای طرح درست نگاه دارید. همیشه آنها را بر کنید در سجه نوکساز کند نمی شود و طراحی بر لک و نامشخص نمی شود.

مدادها

مدادها سختیهای متفاوتی از خیلی نرم تا خیلی سخت دارند (مثال HB, 2B, 4B, 6B)

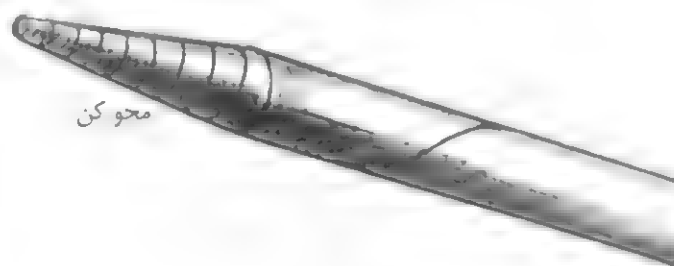
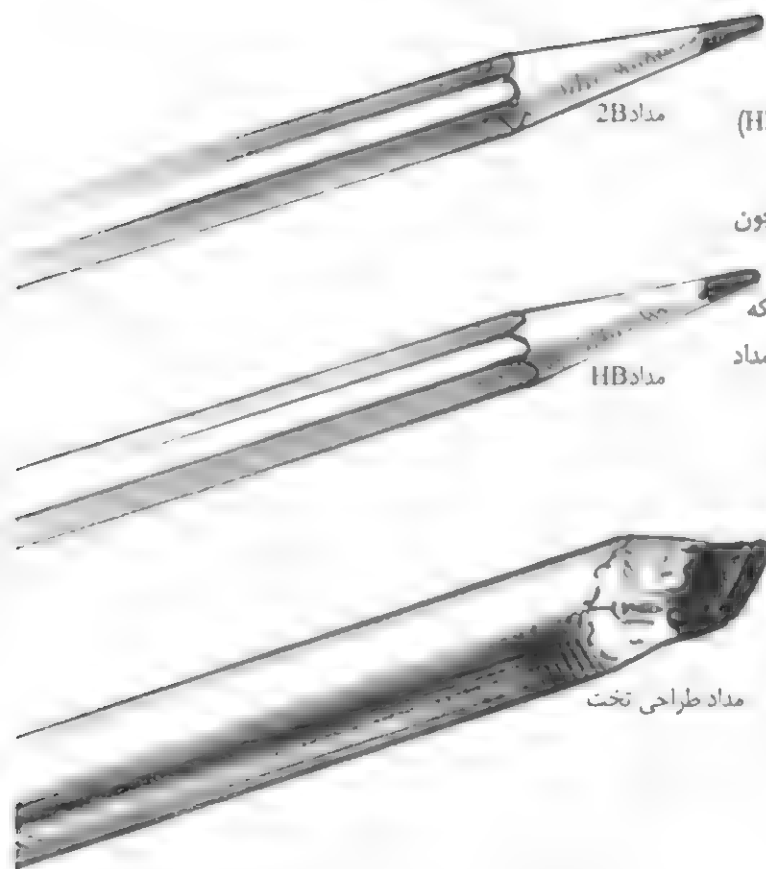
مدادهای سخت تر خطوط روشن تر و طرحهای ابتدایی را به وجود می آورند.

مدادهای نرم تر برای سایه گذاری هستند. مدادهای طراحی تخت بسیار مفیدند چون می توانند خطوط نازک و پهن و نقطه بگذارند.

این مداد را B انتخاب کنید چون درجه سختی اش بین HB و 2B است. با وجود اینکه

مداد یکی از وسایل ابتدایی طراحی است اما خود را محدود نکنید. سعی کنید، از مداد

رنگی زغال و پاستل نیز استفاده کنید چون به کار شما رنگ و بعد می دهند.



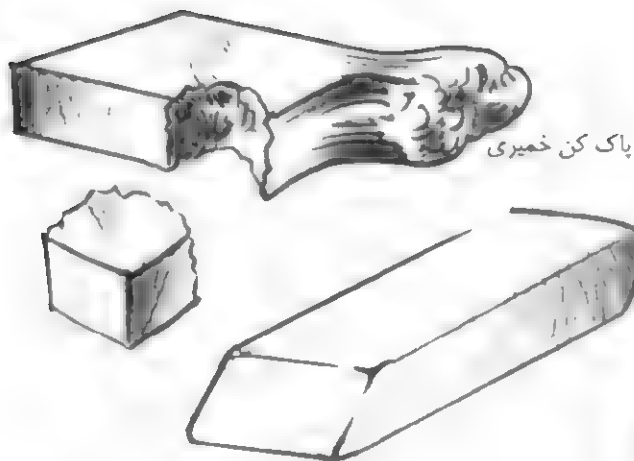
پاک کن ها

پاک کن ها تنها برای پاک کردن مفید نیستند بلکه یکی از وسایل مناسب طراحی می باشند. آنها را از جنسهای

مختلف بنا به کارتان انتخاب کنید: خمیری، صمغی و کائوچویی. مثلاً پاک کن خمیری را می توانید شکل دهید

یا اینکه آنها را به قطعات کوچکتر برای سایه گذاری و خلق بافت تبدیل کنید. پاک کن های صمغی و کائوچویی

برای پاک کردن نواحی بزرگتر استفاده می شوند.



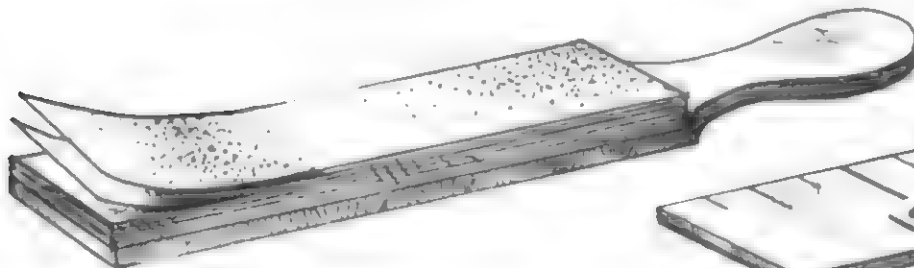
کاغذ طراحی

کاغذ

کاغذهای متنوعی با توجه به رنگ ضخامت و سطح آنها وجود دارند (مثال: صاف یا زمخت) برای تمرین از یک سری کاغذهای ارزان یا دفتر طراحی استفاده کنید. برای ارائه کارهای بهتر از تخته سه لائی استفاده کنید. که یا صاف یا پرداخت شده است و وقتی طراحی پیشرفت می کنید از کاغذهایی با جنس بهتر استفاده کنید تا اثرشان را در کارتان ببینید

آبی مواد مورد استفاده

شما باید انواع محوکنها را داشته باشید تا بافت و ترکیب را در طرحتان بوجود بیاورند اینها به کار اثر مثبت می دهند و درلکه گذاری نیز مفیدند. از آنجا که باید سحی مداد را حفظ کنید مقداری کاغذ و سماده در دسترس داشته باشید که بدون اینکه مداد را بتراشد و کوچک شود آنرا تیر کنید. برای کشیدن خطوط راست احتمالاً به خط کش فیزی نیاز پیدا می کنید به یک تخته شاسی نیز که یک سطح محکم و صاف را برای شما بوجود بیاورد نیاز پیدا خواهید کرد.



کاغذ سماده

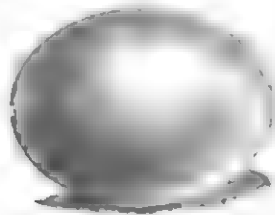
خط کش فیزی

مادگی نهایی

قبل از اینکه طراحی را شروع کنید محلی که نور کافی داشته باشد را انتخاب کنید. مطمئن شوید که تمام وسایل مورد نیازتان در دسترس قرار دارند. از آنجا که ممکن است ساعت ها کارتان طول بکشد یک صندلی راحت انتخاب کنید، اگر مایلید برای اینکه در هنگام طراحی کاغذتان حرکت نکند آنرا با یک نوار چسب به تخته شاسی یا محلی که کار می کنید بچسبانید می توانید از یک خط کش برای مرزبندی و استفاده بهتر از کاغذتان استفاده کنید که کمک می کند تا از کاغذتان بهتر استفاده نموده بخصوص اگر بخواهید آنرا پس از کار اتمام قاب کنید.

تکنیک سایه زدن

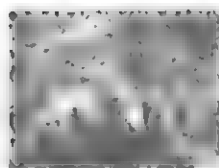
سایه ردن شما را قادر می سازد تا خطوط طراحیانتان را سه بعدی سازید. همزمان که این کتاب را می خوانید یادداشت بردارید که کلمات شکل و فرم استفاده شده اند. شکل به طراحی طبیعی یک شیء و فرم به حالت سه بعدی آن برمی گردد. مثال های زیر را ببینید:



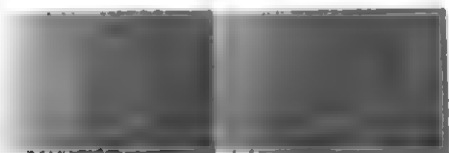
ب: این فرم حالت توپ مانند و سه بعدی دارد.



الف: این یک شکل بیضوی است.

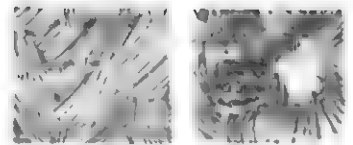


طرح های مانند مثال های بالا که نوک گرد شده بفل مداد HB کشیده شده اند بکشید. ابتدا در زمینه سایه گذاری کنید و سپس طرح را روی آن اجرا کنید و هر چه مداد را بیشتر فشار دهید اثر سیاه تری می گذارد.

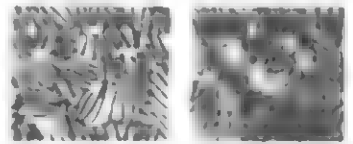


ترکیباتی مانند بالا می تواند با استفاده از کنار مداد 2B بدست بیاید. در یک جهت سایه گذاری کنید تا به کار دست چپ برسید در سمت راست همانطور که می بینید ترکیبات زاویه دار یک سطح صاف را به وجود آورده اند. به آرامی شروع کنید و هر چه به طرح سمت راستی نزدیک می شوید فشار مداد را بیشتر کنید.

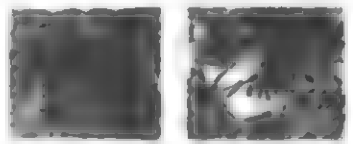
چپ : برای کشیدن این طرح از یک مداد نوک تیز HB استفاده کنید.
راست: با مداد HB نوک گرد زمینه ای روشن را سایه بزنید، سپس از یک مداد نوک تیز برای کشیدن خطوط تیره کوتاه روی زمینه استفاده کنید.



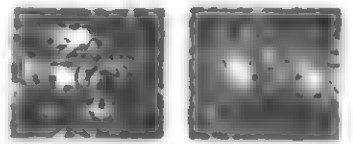
چپ : تعدادی خط بی نظم با مداد HB بکشید.
راست : با کنار مداد HB زمینه را سایه بزنید با محو کن ترکیب را بوجود بیاورید و سپس خطوط روی طرح را اضافه کنید.



چپ : خطوط و ترکیباتی مثل این را با مداد 2B بکشید.
راست : همانند تکنیک مثال قبل عمل کنید و سپس با انگشت یا بریده کاغذ نیز ترکیب صافی را بوجود بیاورید.

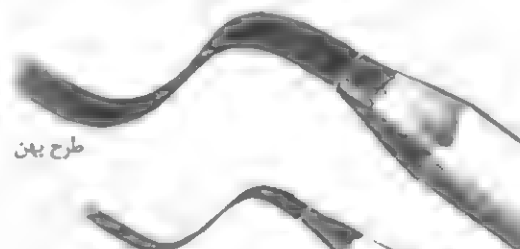


چپ و راست : را با استفاده از کنارهای مداد 2B زمینه را روشن تر کنید.
سپس برای قسمتهای تیره تر مداد را کمی فشار دهید و از زاویه های متفاوت آن استفاده کنید.



۱) با طراحی شکل اولیه برگ و الگوی رگبرگ با نوک مداد HB شروع کنید. (۲) الگوهای رگبرگ بیشتری بکشید. (۳) سایه زدن ارزشهای رنگی متوسط را با کنار نوک مداد شروع کنید. برای ایجاد الگوی رگبرگ، آن نواحی را تمیز نگه دارید یا از یک پاک کن خمیری برای ایجاد سایه های روشن استفاده کنید. (۴) سایه های تیره تر را با نوک مداد B2 اضافه کنید. سطح بافتها و جزئیات را تکمیل کنید.

به خطوط متفاوتی که هر یک از لوازم طراحی بوجود می آورند توجه کنید.



نوک پهن شده گرد مداد

نوک تیز مداد

کناره پهن مداد

نوک ضخیم مداد

محو کن

مدادهای گرد می توانند با نوکهای تیز، مانند قلم تراشیده شده و ضخیم استفاده شوند و از این راه تکنیکهای فراوانی در سطوح می توانند ترکیب شوند. محو کن برای لک کردن و با هم ممزوج کردن سایه ها و ایجاد ترکیبی هموارتر کاربرد دارد. تجربه کنید و ببینید چه بافتهایی را می توانید ایجاد کنید.

ش استفاده از مداد

هنگامی که با وسایل مورد نیاز آشنا شدید و چگونگی استفاده و نگهداری از آنها را یاد گرفتید، با آنها تمرین کردید، خطوط و نمونه‌های سایه زدن در صفحات بعد را تمرین کردید حالا آماده‌اید تا ۴ مرحله اجرا و تکمیل طرح را شروع کنید. شما نیاز دارید که هر مرحله را با دقت تمرین کنید. تمرین با صداقت و دقت باعث می‌شود تا نتیجه نهایی کارتان بسیار خوب شود. پس عزمتان را جزم کنید و تلاش کنید تا در این برنامه خودآموزی طراحی با مداد پیشرفت کنید.

مرحله یک - طراحی ساده

طراحی ساده را با یک مداد H و گیره فلزی شروع کنید. گیره کاغذ را زیر دستتان ثابت نگه می‌دارد. خطوط را آزادانه بکشید و آرنجتان را درست تکان دهید. در این مرحله فقط درباره شکل‌های عمومی فکر کنید. جزئیات را بعداً اضافه خواهید کرد. این مرحله را بارها و بارها تمرین کنید.

مرحله دو - طراحی خطوط

شما نیاز به گذاشتن وقت برای تمرین هستید تا خطوط طراحی را بکشید. از نوک مداد چوبی H یا F استفاده کنید. نگه داشتن وسایل را در حالت نوشتن و رو به بالا تجربه کنید. در حالت رو به بالا ضخامت خطوط را می‌توانید با کشیدن کناره‌های مداد برای خطوط ضخیم و یا بر روی نوک مداد برای خطوط باریک تغییر دهید. خودتان را عادت دهید تا عمق و گردشگری را با خطوط نشان دهید.

مرحله سه - سایه‌های ابتدایی

برای دست یافتن به سایه‌های موفق باید ساختار الگوها را به نرمی و با دقت بکشید. عموماً سایه‌های تیره و حد وسط را رنگ آمیزی کنید. هنگامی که از کارتان مطمئن شدید این نواحی را با فشار دادن بیشتر مداد یا تعویض مدادتان با یک مداد نرم‌تر تیره‌تر کنید. اجازه دهید تا این نقطه برای هر ثنی هموار و صاف شود.

مرحله چهار - پایان

برای سایه زدن نهایی، بر روی یک سطح هموار برای کنترل تناژ با استفاده از یک مداد تیره طراحی کنید. سایه زدن را با یک مداد نرم‌تر آنقدر تکرار کنید تا به تراکم مورد نظرمان برسید. همانطور که جلو می‌روید خطوط را برجسته‌تر کنید. آخرین خطوط را برای اثر گذاری نهایی کار اضافه می‌کنند. توجهتان را بر روی طراحی پایانی هر کدام از طرح‌ها در این کتاب متمرکز کنید جزئیات را مشاهده کنید و بقیه مراحل را به عنوان یک منبع مورد استفاده قرار دهید. پس از آن فقط بر روی کار خودتان تمرکز کنید. برای جلوگیری از لک شدن طرح، در آخر بر روی آن لایه‌هایی از فیکساتیو اسپری کنید.

(اگر بلافاصله پس از پایان کارتان آن را زیر قاب شیشه‌ای بگذارید نیازی نیست تا از فیکساتیو استفاده کنید.)

گاهی ممکن است که بخواهید فقط از یک مداد استفاده کنید. HB مدادی خوب برای این منظور است.

ممکن است که بخواهید با سه مداد HB با درجات تیزی مختلف آغاز به کار کنید. با تغییر فشار مداد و تغییر جهت دستتان، می‌توانید کنتراست‌های مختلف و انواع مختلفی از خطوط را بوجود آورید.

توجه: در این کتاب منظور از سختی نگهدارنده فلزی مربوط به طراحی است که سرش قابل حرکت است، و منظور از "مداد" نوع چوبی آن است.

نوک مدادها

نوک تیز

قابل استفاده در:

- خطوط باریک
- برجستگیهای تیز
- هاشور زدن
- ضخیم و نازک

نوک گرد

قابل استفاده در:

- خطوط نرمال
- سایه های عمومی

نوک با لبه ضخیم

قابل استفاده در:

- خطوط دارای لبه ضخیم
- سایه های نرم و هموار
- بی نور کردن

دارای نوک بلند

قابل استفاده در:

- خطوط باریک
- برجستگیهای تیز
- هاشور زدن
- ضخیم و نازک

اشیدن

مداد چوبی

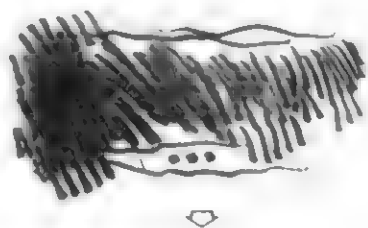
ممکن است که برای تراشیدن مدادنان از یک مداد تراش خودکار یا دسنی استفاده کنید. پس از این کار نوک مداد را روی یک دسئمال توالت بمالید تا تمیز و هموار شود. با استفاده کوناھی نوکهای دایره ای و پهن بوجود می آیند. در هنگام طراحی من مدادهای مخلفی را با انواع نوکها دم دستم نگه می دارم.

گیره های فلزی با سر قابل تعویض

همانطور که در بالا نشان داده شده است با $\frac{1}{2}$ طول، قلم را روی کاغذ سمباده ۲۴۰، فرم می دهیم و سپس آن را با کاغذ سمباده ۶۰۰، صیقل می دهیم و به پایان می رسانیم.

خطوط مداد

نوک مداد



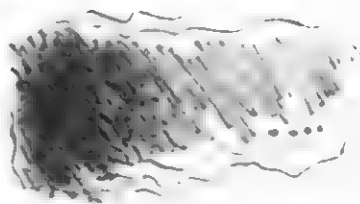
حالت نوشتن



کنار نوک مداد



بی نور کردن



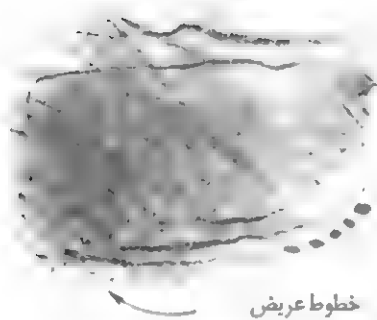
حالت رو به بالا



لبه ضخیم مداد



ضخیم و نازک



ورزش مقیاسها

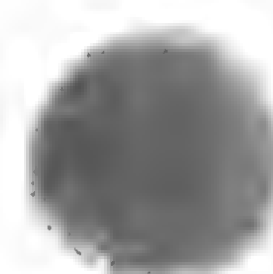
تُن‌ها



روشن



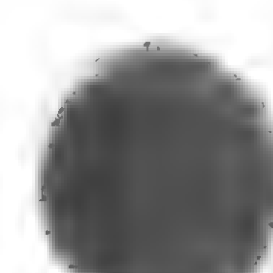
روشن متوسط



منوسط



تیره متوسط



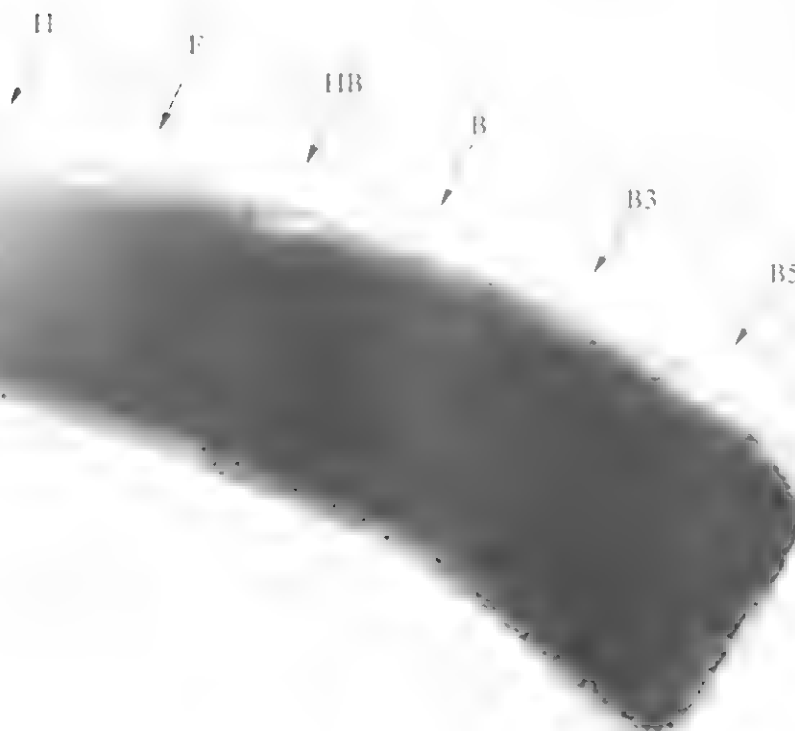
تیره

انتقال تَن‌ها

درجه بندی تَن‌ها با پوشش دادن خطوط با سختیهای مختلف بر روی هم بوجود می‌آید. تَن‌هایی که در اینجا نشان داده شده‌اند پنج تا از نه مقیاس موجود هستند. این پنج تا آنهايي هستند که شما به آنها واقعاَ نیاز دارید حتی در طراحیهای پیشرفته. این تَن‌ها را همانند یک موسیقی دان تَن‌های موسیقی را تمرین می‌کند، تمرین کنید - بارها و بارها .

هنگامی که تَن‌ها در ذهن شما جای گرفتند، قادر خواهید بود تا به اثر گذارترین سایه‌ها دست یابید. هنگامی که بصورت غریزی آموختید که چگونه هر مداد را در دست بگیرید و از آن استفاده کنید، قادر خواهید بود تا هر تَن را با اطمینان اجرا کنید.

همانطور که در دانستن ارزش مقیاسها تدریجاً پیشرفت می‌کنید می‌توانید این توانایی را بیابید تا به طراحی‌های عادی عمق و ذات ببخشید.





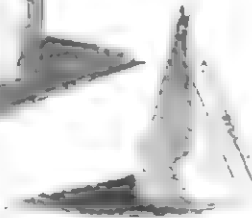
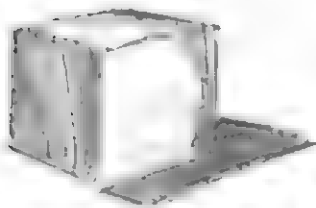
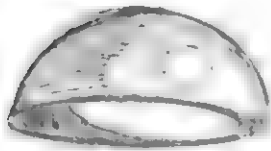
نمونه‌های سایه زده شده

برای سایه زدن این شکلها از حالات مختلف دست و تمام نوکهای قلم‌ها استفاده کنید. ببینید که چگونه مدادهای مختلف می‌توانند تئهای متفاوت از روشن تا تیره را بوجود آورند. اگر از مداد نوک تیز استفاده کنید می‌توانید با لغزاندن آن بر روی کاغذ، خطوط ضخیم‌تر و باریک‌تر را به اجرا درآورید. از کنار نوک گرد مداد برای خطوط هموار؛ و از مداد با لبه ضخیم برای سایه زدن تئهای صاف و توده‌ای؛ و از مدادی با نوک کشیده برای خطوط عریضی که بین خطهای پهن و یکپارچه جدایی می‌اندازند، استفاده کنید. آنقدر تمرین کنید تا دستتان بصورت اتوماتیک کار کند. می‌توانید از تجربیاتی که از تمرینات سایه زدن بدست آورده‌اید در تمام طرحهایتان استفاده کنید.

طراحی ابتدا و از همه مهم تر درباره مشاهدات است. اگر بتوانید به آنچه که طراحی می کنید نگاه کنید و واقعاً ببینید چه چیزی در جلوی شما قرار دارد نصف راه را رفته اید - بقیه کار تکنیک و تمرین است. پس اجازه دهید با تعدادی فرمهای سه بعدی ابتدایی شروع کنیم - کره، استوانه، مخروط و مکعب. از اطراف خانه تان چند موضوع را به عنوان منبع انتخاب کنید یا نمونه های زیر را مطالعه کنید. اگر دوست دارید می توانید یک تکه کاغذ شفاف روی آنها بگذارید و از روی آنها کپی کنید. این کار تقلب نیست - بلکه تمرین خوبی است.

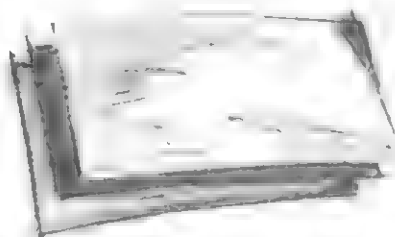
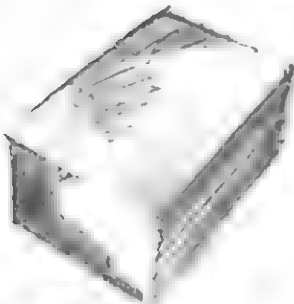
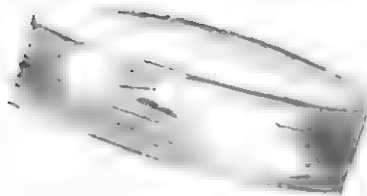
به نرمی شروع کنید

با به نرمی نگه داشتن مداد در حالت رو به بالا شروع کنید (جدول پایین را نگاه کنید). سپس، از کل دست استفاده کنید نه فقط از مچ، یک سری خطوط دایره ای بی قاعده بکشید، تا مداد در دست گرفتن را احساس کنید و دستتان را آزاد کنید. مداد را راحت در دست بگیرید در نتیجه دستتان خسته نمی شود و عضلاتش نیز نمی گیرند، خطوط را هموار بکشید. حالا سریع کار کنید - یک دسته شکل های بی قاعده را بدون اینکه نگران عالی بودن خطوط طراحی تان باشید با سرعت بکشید. بعداً همیشه می توانید از آنها به عنوان منبع استفاده کنید.



طراحی ابتدایی

شکل های عمومی موضوعات مختلف را کمرنگ طراحی کنید و کم کم نواحی سایه زده شده را مشخص کنید. همینطور به شکل سایه ای که شکل ایجاد می کند، دقت کنید، و آن را تیره ترین قسمت کنید. با انواع مختلفی از مدادها HB و B2، تجربه کنید، فشار مداد را تغییر دهید و ببینید که چه خطوط متفاوتی ایجاد می شود.



حالات ابتدایی دست

روشی که مدادتان را نگه می دارید بستگی به طراحی دارد که می کشید. بهترین حالت کشیدن جزئیات دقیق، با مداد تیزی است که آن را در حالت نوشتن در دست گرفته باشید. اجرای خطوط بزرگ و هموار با در دست گرفتن مداد در حالت رو به بالا راحت تر است. برای کشیدن خطوط عریض و هموار یا سایه زدن نواحی بزرگ از کنار مدادی که با زاویه ای مخالف کاغذ در دست گرفته اید، استفاده کنید. در هنگام طراحی حالات مداد را عوض کنید و دقت کنید که این تغییرات چه اثری در خطوط دارند.



حالت نوشتن



کنار نوک مداد



حالت رو به بالا

استفاده از فرمهای اولیه در اشیاء بی جان

حال چرا دسته‌ای از این فرمها را در یک شیء بی جان اجرا نکنیم؟ اشیائی را که اندازه و شکلهای متفاوتی دارند را بزرگ و کوچک، بلند و کوتاه، دایره‌ای و گوشه‌دار جمع‌آوری کنید و آنها را با ترتیبی جالب بچینید. سپس فرمها را با مداد تیز بلوک بندی کنید. فراموش نکنید که از کل دستتان استفاده کنید و سریع طراحی کنید پس محکم کار نکنید و درگیر جزئیات نشوید. هر چه بیشتر به این صورت تمرین کنید، چشمانتان سریع‌تر یاد می‌گیرند که آنچه را واقعاً می‌بینید بکشند.

اندازه‌گیری

پیش از اینکه شروع به طراحی فرمهای جدا کنید، مطمئن شوید که تناسب طرحتان صحیح است. هنگامی که مانند این آزادانه کار می‌کنید، از دست دادن نسبت اندازه‌های مختلف آسان است. برای ارتفاع هر شیء تعدادی خطوط راهنما طراحی کنید، و طرح‌هایتان را میان آنها قرار دهید.

وقت تمام است این طراحی را با استفاده از دوایر و مربعا کشیده‌ام. سپس شکلهای اصلاح کردم و خطوط راهنمای ابتدایی را پاک کردم.



اختن فرمها

ارزشهای رنگی حتی بیشتر از طرح به ما اطلاعات می دهند. ارزشهای رنگی روشن، تیره و تمام سایه‌های بین این دو هستند که یک شیء را می سازند. در طراحی با مداد این ارزشهای رنگی از سفید تا انواع خاکستری و سیاه می باشند و این سیر ارزشها در سایه‌ها و سایه‌های روشن است شکل دو بعدی در طراحی را سه بعدی نشان می دهد. اجازه دهید روی ساختن بعد در طراحیایمان با فرم دادن انواع ارزشهای رنگی روشن و تیره تمرکز کنیم.

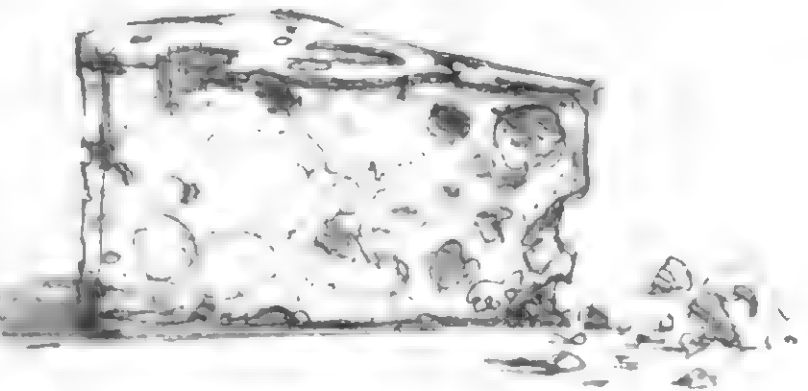
طراحی شکله

ابتدا شکل اولیه لبه زاویه دار این پنیر را طراحی کردم.



جدا کردن ارزشهای رنگی

در اینجا نور از سمت چپ تابیده است، در نتیجه سایه طرح سمت راست می افتد. ارزشهای رنگی متوسط کناره‌های پنیر را کمرنگ سایه زده‌ام، و تیره‌ترین ارزشهای رنگی را در سوراخها زده‌ام که نور نمی رسد.



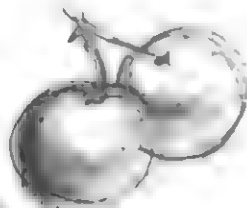
سایه‌های روشن

ارزش رنگی متوسط این انگورها را با تعدادی خطوط سریع با استفاده از کنار نرم نوک مداد سایه زده‌ام. سپس فشار مداد را برای تیره تری ارزشهای رنگی زیاد کرده‌ام و کاغذ را برای نورها سفید باقی گذاشته‌ام.



سایه‌های روشن

من یا قسمتهای سفید کاغذ را برای روشن ترین سایه ها می گذارم یا آنها را با یک پاک کن یا گواش سفید رنگ مشخص می کنم.



اضافه کردن سایه

به یک خوشه انگور به سادگی گروهی از کره‌ها نگاه کرده‌ام. توجه کنید که تمام سایه‌ها را در محلی قرار داده‌ام که مخالف منبع تابش نور هستند. همچنین سایه‌هایی که انگورها روی هم و سطح اطراف (سایه طرح) انداخته‌اند را نیز بلوک بندی کرده‌ام.



طراحی سایه طرح

سایه‌های طرح در طراحی به دو دلیل مهم هستند. اول اینکه آنها لنگر طرح هستند در نتیجه طرح شاور در هوا بنظر نمی آید. دوماً آنها به موضوعات جذابیت بصری می دهند و به متصل بودن آن کمک می کنند. هنگام کشیدن سایه طرح، به خاطر داشته باشید که شکل موضوع به اندازه قلب آن به منبع نور وابسته است. به عنوان مثال، همانطور که در پایین نشان داده شده است، طرح یک کره، سایه ای گرد یا بیضوی با توجه به زاویه منبع تابش نور بر روی سطح صاف می اندازد. طول سایه نیز از منبع نور اثر می پذیرد؛ هر چه منبع نور پایین تر باشد، سایه کشیده تر است.



تابش غیر مستقیم نور از زاویه‌ای پایین

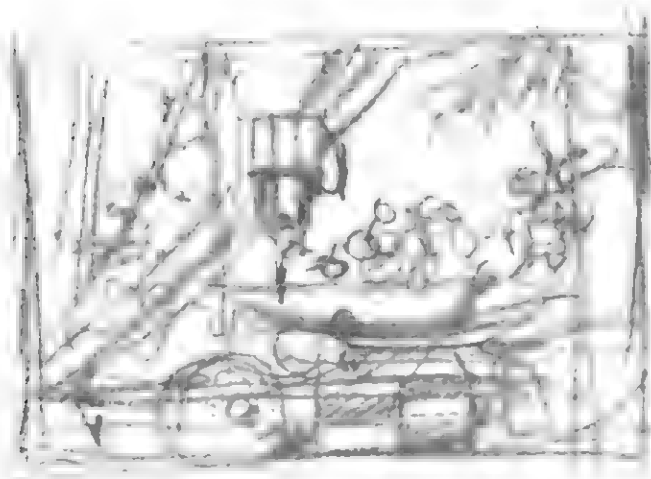


تابش نور از پشت از زاویه‌ای بالا



تابش غیر مستقیم نور از زاویه‌ای بالا

برای تکمیل یک فرم سه بعدی، نیاز دارم تا بدانم که کجای شیء ارزشهای رنگی روشن، تیره و متوسط را قرار دهم. تمام اینها بستگی به منبع تابش نور دارد. زاویه فاصله و شدت نور هم سایه‌های روی موضوع (سایه‌های فرم) و هم سایه‌هایی را که موضوع روی بقیه سطوح می اندازد (سایه طرح بالا را نگاه کنید) اثر می گذارد. پیشنهاد می کنم سایه‌های طرح و فرم طراحی را روی اشیاء متنوع گرد و زاویه دار تمرین کنید و به آنها نور مستقیم لامپ بتابانید در نتیجه سایه‌ها و سایه‌های روشن قوی و مشخص می شوند.



شناخت موضوع

طرحهای کوچک و سریع برای تکمیل طراحی بی ارزش هستند. از آنها برای بازی با حالات مختلف، از بین بردن و بوجود آوردن طرحهای مختلف استفاده می کنم تا ترتیب مورد نظر بدست آید. این طراحیها به هیچ عنوان تکمیل نشده اند، در نتیجه آنها را همینطور بصورت طرح ساده باقی می گذارم. خیلی به آنها توجه نمی کنم.



استفاده از عکسها

اغلب از عکسها طراحی می‌کنم. و آنها را همانطور که می‌خواهم تغییر می‌دهم. ترجیح می‌دهم طراحی را طوری که دوست دارم بکشم تا اینکه از روی عکس کپی کنم.

ایجاد بعد

اغلب فقط با مداد HB طراحی می‌کنم، اما بندرت یک طراحی را با یک مداد اجرا می‌کنم. با توجه به ارزشهای رنگی که استفاده می‌کنم مدادم را تغییر می‌دهم، نوکهای سخت مانند H و HB را برای نواحی روشن و مداد نرم B2 را برای تیره‌ترین نواحی استفاده می‌کنم. همچنین نواحی خیلی تیره را با افزایش فشار مداد و تیره‌ترین ارزشهای رنگی را با کم کردن فشار مدادهای سخت‌تر ایجاد می‌کنم. حتی تیرگی را با چند مرتبه سایه زدن نیز ایجاد می‌کنم. هر چه لایه‌های بیشتری بکشم، نواحی تیره‌تری بدست می‌آید. اغلب سایه‌هایی که می‌زنم با کنار مدادی است که در حالت رو به بالا در دست نگه داشته شده باشد، اما حزنیلت را با بوک مدادی که در حالت نوشتن در دست گرفته شده باشد اضافه می‌کنم.



سایه زدن نامتناقض

اگر یک منبع نور داشته باشیم مطمئنم که همه سایه‌روشنها در یک جهت هستند و تمام سایه‌ها در جهت برعکس هستند. اگر این دورا با هم مخلوط کنم طراحی غیر قابل باور می‌شود.



استفاده از فرمهای اولیه در اشیاء بی جان

احتمالاً اولین درخت را پیش از اینکه به مهد کودک بروید کشیده‌اید. و اگر هنوز درختهایی که می‌کشید مشابه دایره‌هایی روی شاخه‌ها است به شما کمک می‌کند. دوباره، مسئله اصلی مشاهده است. مطالعه گونه‌های متفاوتی از درختان و پیدا کردن خصوصیات که آنها را از هم مشخص می‌کند. سپس بعضی از تکنیکهای این صفحه را اجرا کنید تا درختان زندگی یابند.

تعویض مداد

این درخت بدون برگ برای مطالعه شاخه‌های درختان بسیار جالب است. برای بدنه و شاخه‌های بزرگ از کنار نرم مداد B2 استفاده کرده‌ام، و سپس برای شاخه‌های ظریف و باریک بالایی و شاخه‌های کوچک مداد را با مداد HB و سپس H عوض کرده‌ام.

ساده کردن شکل درختان

اگر مجبور بودم شاخه به شاخه و برگ به برگ یک درخت را اجرا کنم هیچگاه طراحی درخت را انجام نمی‌دادم. یک راه ساده‌تر و آسان‌تر وجود دارد. با شکل‌های عمومی و ناهمواری که طرح کلی درخت را ایجاد کنند شروع کنید؛ سپس شکل را اصلاح کنید. به انبوهی شاخه‌ها و شاخ و برگ آنها توجه کنید و آنها را مانند توده‌هایی طراحی کنید. آنها را با خطوط عریض با کنار مداد پر کنید. و الگوهای فریبنده ایجاد کنید. فضاهایی را برای دیدن آسمان باقی بگذارید. تعدادی خیلی کمی از درختان آنقدر انبوه هستند که نمی‌توان نوک آنها و پشت آنها را دید!

شروع با شاخه‌ها

پیش از اینکه یک درخت بی‌عیب و کامل بکشید پیشنهاد می‌کنم که با طراحی جداگانه شاخه‌ها شروع کنید. آنها تقریباً مشابه درختی ساده شده‌اند. در اینجا ابتدا شاخه مرکزی را کشیده‌ام. دقت کنید که قسمت پایینی شاخه‌ها عریض‌تر از قسمت بالایی و انتهایی تیز آنها است (مانند بدنه درخت).

طراحی برگ‌ها

اغلب طرح‌های سریعی از شاخه‌های مختلف درختان برای مطالعه شکل‌های متفاوت برگ‌ها می‌کشیم. اغلب بر روی طرح برگ‌ها و الگوی رگبرگ‌هایشان و حالتی که به شاخه چسبیده‌اند تمرکز می‌کنم.



تکنیکهای مدادی برای طراحی درختان

درخت نخل، شکل کلی چند گوشه‌ای را با مداد HB طراحی کنید. با مداد B2 که نوکش مانند قلم باشد، هر برگ سافه را از مرکز به طرف خارج بکشید و در انتهای هر خط مداد را بالا بیاورید.



درخت افرا پس از کشیدن طرح دایره‌ای با مداد HB از کنار مداد نرم برای توده شاخ و برگها استفاده کنید، و برای ارزش رنگها سبزه بر مداد را بیشتر فشار دهید، با نوک تیز مداد جزئیات کمی را اضافه کنید.



درخت کاج طرح مثلی را با مداد HB بکشید سپس برای طراحی شاخه‌ها با خطوط کوتاه افقی از مداد B2 نوک گرد استفاده کنید. با مداد تیز HB جزئیات شاخ و برگها را اضافه کنید.



اطلاعاتی برای هنرمند

یک دفتر طراحی را با خود بیرون ببرید و تا انجایی که می‌توانید درختان مختلف را طراحی کنید. سپس یک منبع دارید که هر گاه به یک نمونه نیاز دارید می‌توانید از آن استفاده کنید.

تغییر خطوط برای مطالعه این درخت کاغذی را که دندان‌های ریز داشته باشد انتخاب کنید و از یک مداد نرم استفاده کنید.
دندان‌های کاغذ بافتهای جالبی را به کاغذ اضافه می‌کنند.



گربه‌های راه‌راه موضوعات عالی برای طراحی با مداد هستند زیرا الگوی موی آنها بسیار جالب و زیبا است و حالتی هموار و فشرده سیاه و سفید را می‌سازد و انعطاف مداد، به شما این اجازه را می‌دهد تا موهای ظریف گربه خانگی خود گرفته تا موهای زیر بپر بنگال را بکشید. اما این اشتباه را نکنید که بر روی موها آنقدر تمرکز کنید که دیدتان را از فرم حیوان از دست دهید. دیاکرام زیر را مطالعه کنید و هنگام طراحی پرتره گربه سانان آن را به خاطر داشته باشید.

ایجاد فرم

همیشه آسان نیست که فرم ببرها را زیر آن همه مو ببینید، اما من می‌توانم آن را در الگوی راههای بدن نشان دهم. برای سایه زدن بعضی از راهها، و خمیدگی خطوط برای نشان دادن فرم پاها و بدن از کنار مداد HB استفاده می‌کنم. سپس روی سایه‌ها با نوک مداد خطوط کوتاهی در جهت رویش موها می‌کشم.

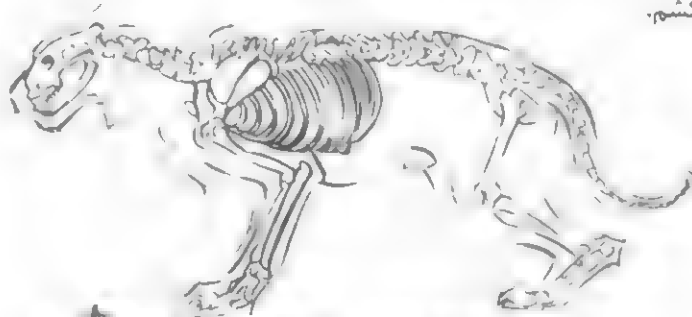


طراحی در یک چهارچوب

داشتن اطلاعات کمی درباره آناتومی گربه‌ها به شما کمک می‌کند تا درست و صحیح طراحی کنید. به نسبت سایز بین سر و بدن و اینکه پاها نسبت به عمق قفسه سینه چقدر طول دارند نگاه کنید. دانستن محل اتصال پاها به هم کمک می‌کند تا زاویه درست پاها، پنجه‌ها و شانه‌ها را بکشید.

مطالعه نیم رخ

طراحی این ببر مشابه یک گربه خانگی بزرگ نیست، بر روی بینی کشیده‌تر، پوزه عریض‌تر و گوشهای گردتر آن تأکید کرده‌ام. برای جدا کردن الگوی راه راههای بدن از مداد نوک پهن استفاده کرده‌ام، و آنها را برای اینکه فرم ببر را نشان دهند مقداری خم کرده‌ام.



نشان دادن رفتار

رفتارهای گربه‌ها برای طراحی کردن بسیار جالب است، مخصوصاً خشم بیش از حد یک ببر با دندانهای بزرگ. از روی عکس کار کنید، از مداد نوک گرد HB استفاده کرده‌ام و بر روی پیدا کردن خطوط ماهیچه‌های دور چشم و پوزه‌ها تمرکز کرده‌ام.

طراحی بچه گربه‌ها

بچه گربه‌ها در حالت بازی کردن دوست داشتنی هستند، اما طراحی آنها از روی مدل زنده مشکل است، به همین دلیل من این دو مدل را از روی عکس کشیده‌ام. از مداد HB استفاده کرده‌ام، با تجزیه فرمها به شکلهای ساده شروع کرده‌ام و سپس طراحی را اصلاح کرده‌ام. با کنار مداد، الگوی موها را کشیده‌ام به جای اینکه بخواهم هر راه را کاملاً درست بکشم.



کوچک کردن

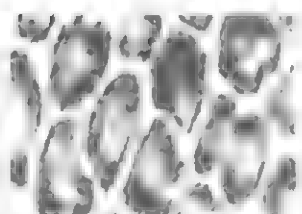


همیشه به جز مواردی که موضوع از نیم رخ دیده می شود، قسمتی وجود دارد که نزدیک تر بنظر می آید. تکنیک کوچک کردن به شما اجازه می دهد تا با کوچک کردن قسمتی که به سمت شما است به کار عمق دهید. در طراحی این ببر توجه کنید چگونه پاهای جلویی ببر و بدن آن را کوچک کرده ام؛ اگر ببر ایستاده بود فاصله بیشتری بین پنجه ها و سینه او وجود داشت و مطمئناً سرش در وسط بدنش قرار نمی گرفت! در این روش، با منحرف کردن تناسب قادر شده ام با به طرح عمق و پرسپکتیو بدهم.

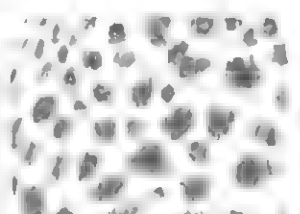
ارائه الگوی موی گربه سانان



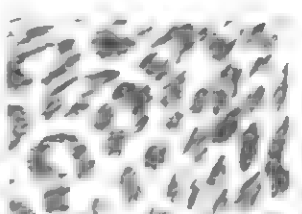
گربه های ماده: این گربه ها موهای راه راه مشخصی دارند. موهای ربرس را با کنار مداد HIB سانه ببرند. الگوی موها را با نوک گرد مداد B2 بکشید و آن را لک دار کنید تا هموار شود.



پلنگ راه راه آمریکایی: این گربه ها خالهای مسوعی دارند. شکل کی را با کنار مداد HIB کمریک بکشید. برای اضافه کردن طرحهای تیره تر از مداد B2 نوک تیز استفاده کنید. برای تغییر ارزشهای رنگی



چیتا: خالهای این گربه کوچکتر از پلنگ راه راه آمریکایی است و بصورت یکپارچه تری ساه بطور می آید. از مداد نوک ببر HIB استفاده کنید و فشار مداد را همینطور که خطوط را می کشید تغییر دهید و سپس برای ایجاد لبه های هموار مداد را مقداری بالا بیاورید.



پلنگ: خالهای پلنگ الگوی گس مانند دارند. با نوک سبز مداد HIB خطوط کوباهی را اجرا کنید. همه خا را با تغییر فشار مداد و نوک مداد B2 تیره کنید.

چیزی تقریباً جادویی درباره یک گل طراحی شده وجود دارد، مخصوصاً اگر با مداد طراحی شده باشد. نبود رنگها باعث می شود تا واقعاً به فرمهای ظریف و نکات جالب ارزشهای رنگی دقت کنید، دقیقاً همانند عکسهای سیاه و سفید که به شما اجازه می دهند تا روی موضوع تمرکز کنید و به جزئیات فرعی توجه نکنید. هنگام طراحی گلها مانند هر موضوع دیگری در هر زمان یک مرحله را انجام دهید: شکل کلی را بلوک بندی کنید، خطوط را اصلاح کنید و سپس فرم را با سایه زدن تکمیل کنید.

سایه زدن موضوع

تکتیک مورد علاقه من برای سایه زدن گلها و برگها هاشور زدن است، عمدتاً فقط یک سری خطوط موازی است. هنگامی که ارزش رنگی تیره می خواهم آنها را نزدیک بهم می کشم و برای قسمتهای روشن تر آنها را فاصله دار تر می کشم. هاشورها سریع و بی قاعده کشیده می شوند و اثری حیات بخش دارند، در حالیکه خطوط کنترل شده و با فاصله برابر برای ترتیبهای رسمی تر و گلهابی که جزئیات دقیق دارند مناسبند.

سایه زدن با خطوط هاشوری

با کنار مداد H یا HB شروع کنید و خطوط کم رنگ و عریض بکشید. شکل برگ یا گل را ادامه دهید و آنقدر سایه بزنید تا به ارزش رنگی که می خواهید برسید. سپس تیره ترین نواحی را با کنار و نوک مداد B2 برجسته کنید.



ایجاد هاشورهای هموار

برای ایجاد این زمینه هموار سایه زده شده، مدادتان را حالت رو به بالا نگه دارید و خطوط روشن عمودی و افقی بکشید. فشار مداد را برای خطوط نواحی تیره و روشن تغییر دهید، و برای نواحی تیره چند مرتبه سایه بزنید. سپس بین گلبرگهای تیز و پر مانند گل را با کنار مداد نوک تیز سایه بزنید. طراحی را با خطوط عریضی که با کنار محو کن ترکیب شده باشند، تمام کنید.



طراحی

این رز را با طراحی کم رنگ و هموار با مداد تیز HB شروع کرده ام تا شکل کلی گل و محل قرارگیری برگها به ساقه را مشخص کنم.



اصلاح کردن

سپس طرح برگها را اضافه کردم و شروع به گرد کردن و اصلاح کردن گلبرگها نمودم و خطوط اصلی را که لازم بود، پاک کردم.

بوجود آوردن فرم

برای سایه زدن رز از کنار و نوک مداد نرم HB استفاده کردم. لبه برگها و گلبرگها را تیره کردم تا آنها را از یکدیگر متمایز کنم، سپس بعضی لبه ها را با محوکن لک کردم تا مانند یک طرح بنظر نرسند. در آخر در سایه های گلبرگها بافت اضافه کردم تا آنها را از حالت بی برگی و صافی درآورد.

بیر کیفیت خطوط

همه لبه‌ها برابر خلق نشده‌اند و نباید برابر طراحی شوند مگر اینکه بخواهید کتاب رنگی ارائه دهید. من سعی می‌کنم. از خطوط متفاوتی استفاده کنم تا طراحی از گل حالت مکانیکی و بیش از حد مشابه نیابد. همچنین فشار مداد را نیز تغییر می‌دهم تا بعضی خطوط را نازک و بقیه را ضخیم سازم، یا برای قسمتهای سخت و نرم، قسمت پشت و قسمت جلوی مداد را با هم عوض می‌کنم. هر گلی را که انتخاب می‌کنید، تصمیم بگیرید که چه احساسی را می‌خواهد نشان دهد و از تکنیکی استفاده کنید که آن حس را نشان دهد.

ایجاد لبه‌های نامنظم

من تکنیک مدادم را با تیپ گلی که طراحی می‌کنم تطبیق می‌دهم. این نرگس لبه‌های نامنظم دارد، در نتیجه دور لبه‌های مرکزی را با الگویی انحنا دار و نامنظم سریع کشیده‌ام. و برای گلبرگهای خارجی از کنگره‌های کنترل شده استفاده کرده‌ام.

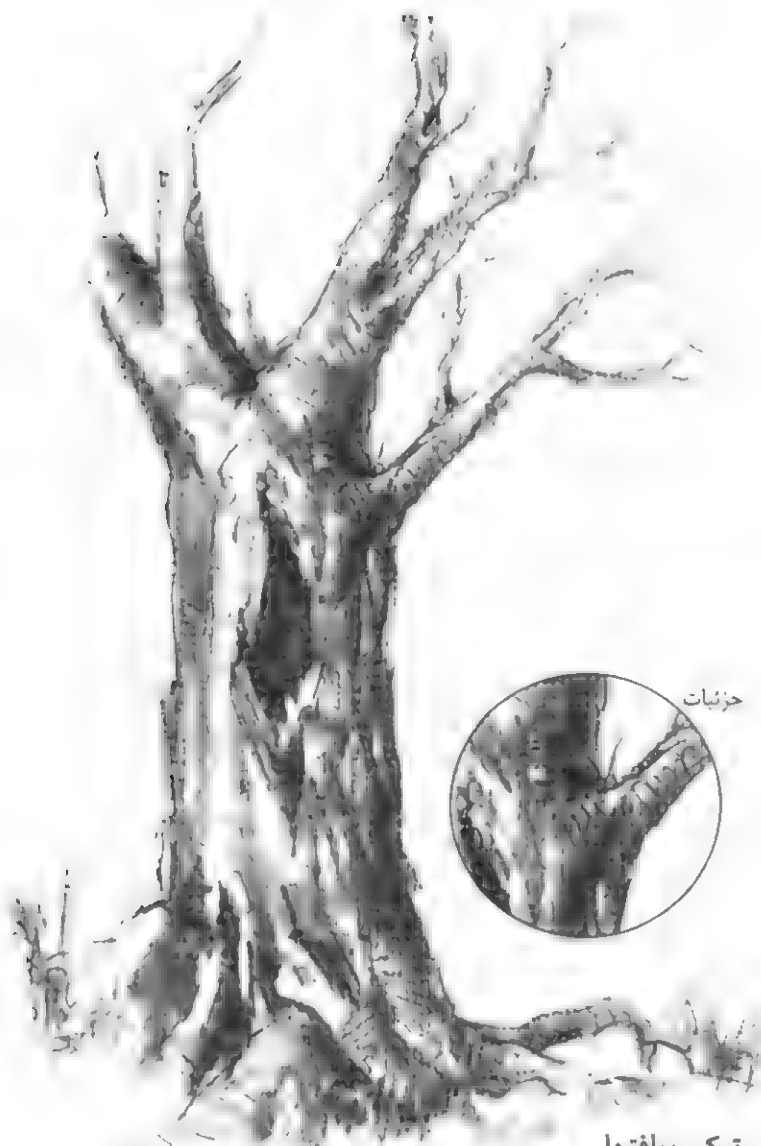


استفاده از خطوط کنتراست دار

این رز گلبرگهای نرم تری از آن نرگس دارد، اما نمی‌خواهم که مانند کلوچه‌های بریده شده بنظر بیایند. در اینجا فشار مدادم را تغییر داده‌ام تا خطوط متفاوتی داشته باشم: ضخیم و نازک، تیره و روشن. همچنین تناوبی بین خطوط مستقیم و خطوط دایره ای و ناهموار ایجاد کرده‌ام تا به گل حالت بدهم.

لبه‌های بی قاعده

گاهی می‌توانید فرمی را بدون اینکه طرحش را مشخص کنید، بکشید. "طراحی شکل‌های معنی" به معنی طراحی ناحیه دور موضوع است، به جای اینکه خود موضوع را بکشیم. به عنوان مثال، در دسه گل بالا، اجازه داده‌ام تا خطوط زمه، لبه‌های گلپای سمت راست را که نور خورده‌اند و جزئیاتشان در تشعشع نور ناپدید شده است را مشخص کنند.



ترکیب بافتها

این اشیاء بی جان سطوح درخشان مختلف و الگوی بافتها با وجود جذابیت اما وقت گیر بودند. من برای الگوها و شکلها به آنها به سادگی نگاه می‌کنم و سپس دقیقاً آنچه را می‌بینم، میکشم. به عنوان مثال توری را با طراحی سوراخها و تمیز نگه داشتن نخها (طراحی شکلهای منفی) مانند شکل پایین ایجاد کرده‌ام.

اتصال تکنیکهای مدادی به بافت

اولین مرحله در نمایش بافتها پیدا کردن بافتی است که با موضوع جور باشد. سطوح هموار و درخشنده فلز و شیشه نور زیادی را منعکس می‌کنند. در این سطح، سایه‌های روشن کاملاً مشخص هستند و خطوط مدادی کنترل شده و محکم برای ایجاد آنها نیاز است. برای این موضوعات از کاغذ صاف و سخت ترین نوک مدادتان استفاده کنید. برای طراحی بافت زمخت و بی‌نظم چوب هوازده، از مداد سخت و نرم و خطوط متفاوت برای ایجاد گره‌ها، برآمدگیها و قسمتهای مختلف درخت استفاده کنید. هر چه طرحتان بی‌قاعده‌تر باشد، بهتر است. یک کاغذ با تعدادی بافت انتخاب کنید، و اجازه دهید تا دندانهای کاغذ بافت خود را به طراحی اضافه کنند.

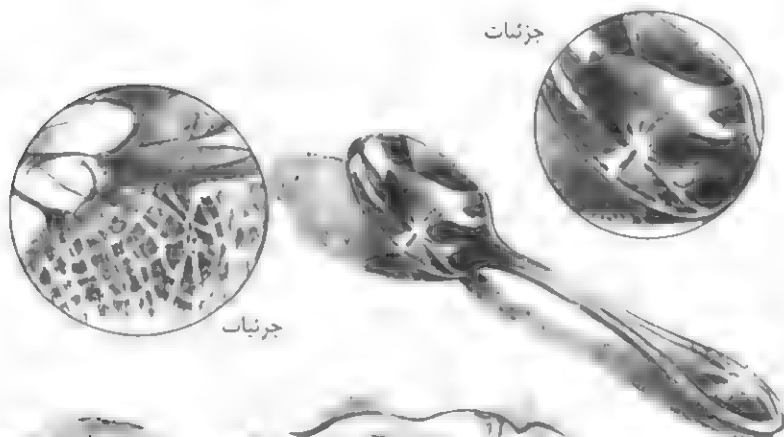
طراحی سطوح درخشان

سطح هموار و درخشان یک قاشق تیرگیها و رو شنیها را منعکس می‌کند و طرح سایه‌ای جالب را ایجاد می‌کند. برای سایه زدن لایه‌های هموار ارزش رنگیهای تیره، از مداد HB استفاده کرده‌ام، به دقت شکلهایی که در بازتاب نور دیدم به دو قسمت تقسیم کرده‌ام. همانطور که در جزئیات پایین دست راست نشان داده شده است، برای سایه‌های روشن شعاعی از کاغذ را سفید گذاشته‌ام.

ارائه تنه درخت

بافت زمخت تنه گره‌دار این درخت را با خطوط متفاوتی سریع، کنکره‌دار و لکه لکه، با خطوط عمودی که فرم تنه را دنبال کنند، کشیده‌ام. می‌توانید تعدادی از این تیپهای مختلف خطوط را در جزئیات زیر ببینید.

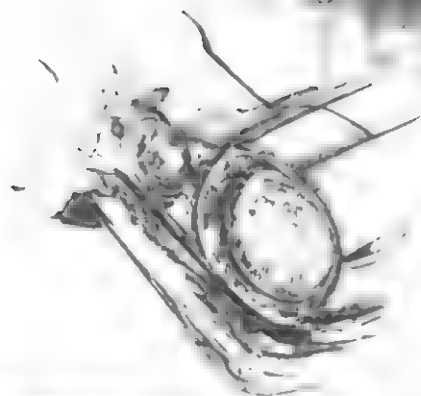
جزئیات



جزئیات

راشه بازتابها

این ماشین برای مطالعه سطوح منعکس شده در طراحی بسیار مناسب است. برای دیدن بازتابها مانند شکلهای ساده، با چشمان نیمه باز جزئیات را نگاه می‌کنم و سپس طرح شکلهایی را که دیدم، می‌کشم. در مرحله بعد ارزش رنگیهای تیره و متوسط را با خطوط کوتاه و هاشور زدن بلوک بندی می‌کنم. سپس عمیق ترین سایه‌ها را تیره می‌کنم و جزئیات را با مداد نوک تیز HB اضافه می‌کنم.



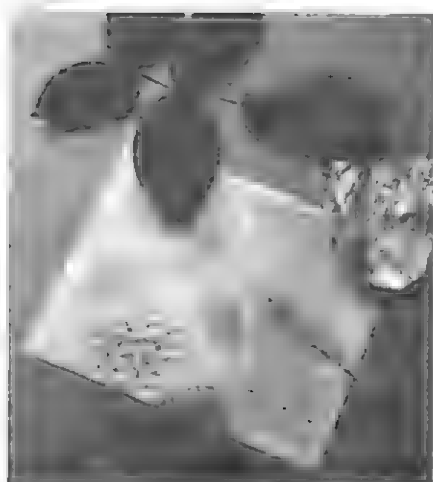
جزئیات

در اینجا توجه خاصی به انحناهای نواحی روشن و انحراف فرمهای منعکس شده در این سپر کرومی و درخشان کرده‌ام. این کار مطالعه جزئیات دقیق است.

بوجود آوردن الگوها

از سطوح لوازم منزل یا موارد موجود در طبیعت برای اجرای سریع و آسان بافت استفاده کنید. یک برگ، فویل آلومینیومی مجاله شده، برنج، سبده، توری پنجره کلیپس یا گچ دیوار، هر چیزی که از خود نشان بگذارد. را روی کاغذ بمالید. این وسایل زمینه‌های جالبی را می‌سازند.

هنگامی که این اثر را ایجاد کردید، از ابزار طراحی‌تان استفاده کنید. مدادها، پاک‌کنها، محوکنها و انگشتان، تا نواحی انتخاب شده را با تیره کردن، روشن کردن یا حتی برجسته کردن بافت، بهتر نشان دهید. همیشه از یک کاغذ نازک برای ثبت بیشترین بافت ممکن استفاده کنید. همچنین با استفاده از کاغذهایی با سطوح بافتی متفاوت بافتهای متنوعی ایجاد کنید. ترکیب بافت کاغذ و موضوع طرحهای بسیار جالبی ایجاد می‌کند.



طراحی حیوانات

من همیشه مجذوب حیوانات بوده‌ام، و ساعات زیادی را در باغ وحش همراه با دفتر طراحی صرف کرده، و بافت پوشش آنها، ساختار بدن آنها و حرکاتشان را مطالعه کرده‌ام. مداد ابراری روان است و به آسانی می‌توانم پوشش هموار یک بز یا خطوط ریز یک گوزن با موهای نرم را بکشم. مطمئناً نیاز نیست به باغ وحش بروید تا مدل پیدا کنید؛ سعی کنید طراحیهای اینجا را کپی کنید، یا یک کتاب از حیوانات وحشی به عنوان منبع پیدا کنید، و حیواناتی که شما را جذب کردند بکشید.

مطالعه سر

هنگام طراحی سر، توجه خاصی به برجسته ترین اجزای زرافه می‌کنم. روی پوزه باریک و تیز، پلکهای سنگین و مژه‌های خمیده آن تأکید می‌کنم. برای اینکه شاخهای دکمه مانند آن به نظر نیایند که بعداً چسبیده شده‌اند، آنها را مانند یک خط ممتد که از پیشانی شروع شده و به سمت عقب در محلی که به سر می‌رسند انحنایافته‌اند، طراحی کرده‌ام.



طراحی ساختار

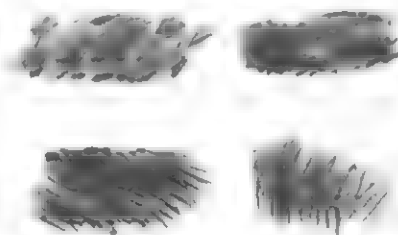
برای طراحی کل بدن، باید مطمئن شوم که تناسبها درستند. با قراردادن دایره‌هایی به جای قسمت پایین سینه، شانه‌ها، بین استخوانهای کتف و شروع کردم. سپس از عرض بدن مانند راهنمایی برای بقیه قسمت‌ها استفاده کردم: گردن (از شانه تا سر) و پاها، طولی برابر با عرض بدن دارند، و سر حدوداً یک سوم طول آنها است.



تکمیل خالهای بدن

طراحی این سه زرافه را با شکل عمومیشان و سپس اجرای طرح آنها با مداد تیز HB شروع کردم. در مرحله بعد درون نقطه‌ها را با یک مداد گرد HB سایه زدم، و خطوط را در نواحی سایه دار چه در خالها و چه بین آنها را تیره تر کردم.

طراحی مو و موی بدن با استفاده از مداد B2 و HB



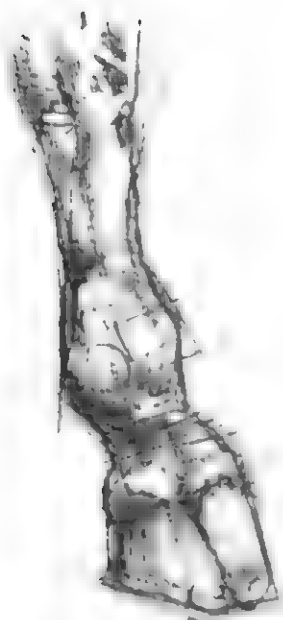
ق یک پرتره

برای طراحی این اسب، روی اجزایش تکیه کرده‌ام. سوراخهای بزرگ بینی، چشمهای درشت، گوشهای تیز و استخوانهای قوی گونه که تمام آنها فرم این اسب را از گوسفند دست راست یا زرافه صفحه قبل متمایز کرده‌اند. برای طرح و جزئیات آن از مداد نوک تیز و برای سایه‌ها از کنار پهن مداد استفاده کرده‌ام. سپس برای برجسته نشان دادن ماهیچه‌ها از نوک مداد روی سایه‌ها استفاده کرده‌ام. نواحی سفید را برای لایه نرم و جلادار گذاشته‌ام.



نمایش مو

برای نشان دادن بافت پوششی شاخهای بزرگ، از نوک مداد B2 استفاده کرده‌ام. از خطوط بلند و موج‌دار برای بدن و از خطوط پیچک مانند و حلقه‌ای کوتاه برای پاها و زیر شکم استفاده کرده‌ام.



زرافه

اسبها سمی یکپارچه و تک انگشتی دارند در حالیکه زرافه‌ها، گوسفندها و بقیه نشخوار کنندگان داری سمی شکاف دار هستند.

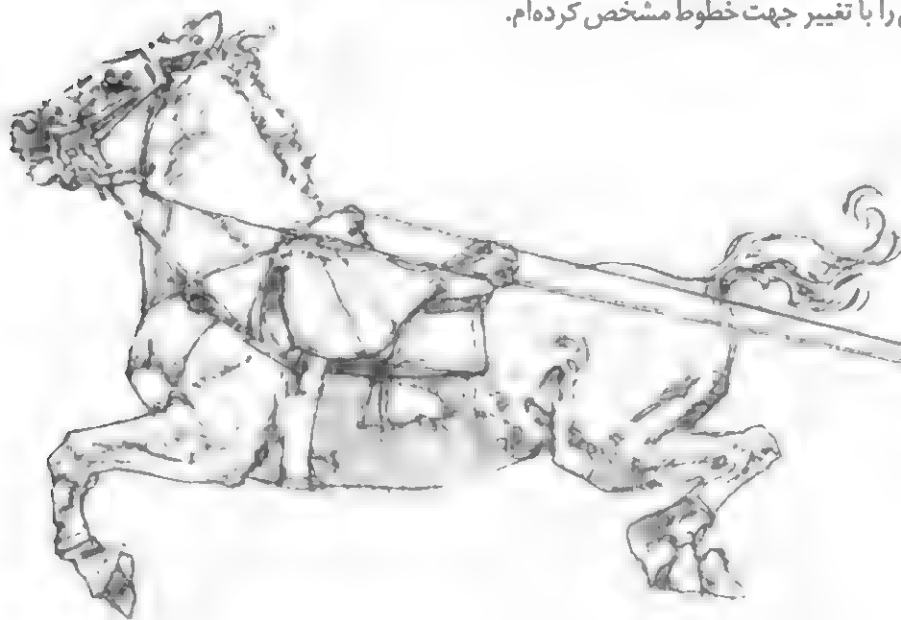
توجه کنید که سم اسبها مقداری بیشتر از سم زرافه زاویه دارد و انگشتان زرافه کاملاً متقارن نیستند.



اسب

نشان دادن فعالیت

من معمولاً از عکسهای حیوانات طراحی می‌کنم در نتیجه می‌توانم حرکاتی را که دوربین گرفته است، بکشم. در اینجا روی زاویه تیزپاها تمرکز کرده‌ام و ماهیچه‌های زیرین را با تغییر جهت خطوط مشخص کرده‌ام.



هماهنگ کردن موضوع طراحی

پیش از اینکه هر حیوانی را طراحی کنم از خودم می‌پرسم چه چیزی آن را از بقیه حیوانات متمایز کرده است. به عنوان مثال گوسفندها، اسبها و زرافه‌ها همگی دارای سم هستند و ساختار بدنی مشابهی دارند، اما یک گوسفند شاخ بلند شاخهایی خمیده پوششی پشمالو، یک اسب پوششی نرم و سمی تک انگشتی و یک زرافه گردن و پاهایی کشیده و الگوی بدنی شاخص دارند. تمرکز روی این شاخها طراحی‌تان را قابل باور و زنده می‌سازد.



روبهم قراردادادن

این طراحی ساده از ابرها نمونه‌ای از روبهم قرار گرفتن است. توجه کنید که بنظر می‌آید که ابرهای جلویی به سمت ما در حال حرکت هستند و ابرهای پشتی را به فاصله دورتری هل می‌دهند.

یکی از لذات طراحی توانایی نشان دادن فضاهای باز طبیعی روی کاغذ است. با جزئیات مشخص یا نامشخص، روبهم قراردادادن موضوعات و تأکید روی سایزهای متفاوت می‌توان کوهها را دور و گله‌ها را آنقدر نزدیک طراحی کرد که بنظر بیاید می‌توان آنها را چید. در اینجا نکات ساده‌ای برای ایجاد عمق در طراحی آورده شده است.

قراردادن موضوعات در پرسپکتیو

یکی از بهترین رموز برای اینکه موضوعی را دورتر نشان دهید قراردادادن آن در فضای پرسپکتیو است. این فضا در طرحهای رنگی جزئیات کمرنگ‌تر و روشن‌تر را و در طراحی با مداد ارزشهای رنگی روشن را فاصله‌دارتر و دورتر نشان می‌دهد. یک متد ساده دیگر قرار دادن موارد روبهم است؛ هر چه جلوتر است خود به خود نزدیک‌تر به بیننده است. همچنین به سایز موضوعات نیز توجه می‌کنم. هر چیزی که نزدیک‌تر است بزرگتر و هر چه دورتر است کوچک‌تر بنظر می‌رسد، در نتیجه مواردی که در پیش زمینه هستند بزرگتر از آنهایی که در زمینه پشت هستند بنظر می‌آیند. و هر چیزی بین این دو باید سایزش بین اندازه این دو باشد.

استفاده از مقیاسهای متفاوت

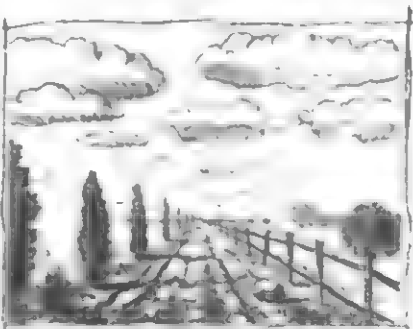
نسبت سایزها نقش بزرگی را در اضافه کردن عمق به طرح بازی می‌کنند. همه ما می‌دانیم که در زندگی واقعی تیر کابل تلفن بلندتر از کاکتوس است، اما بلندتر نشان دادن کاکتوس آن را در پیش زمینه نشان داده‌ام.

ترکیب متدها

ترکیب تکنیکهای روبهم قرار دادن با تغییرات بافتها راه بسیار عالی برای ایجاد عمق است. در این قسمت کوچک تپه‌ها را روبهم قرار داده‌ام و اندازه ابرها را هر چه به سمت افق نزدیک‌تر می‌شوند کوچکتر کشیده‌ام. در عناصر پیش زمینه موارد بیشتری را گنجانده‌ام و آنها را تدریجاً که به سمت تپه می‌روند، روشن‌تر کشیده‌ام.

بیشتر نشان دادن عمق

در این طراحی هر سه تکنیک برای نشان دادن عمق اجرا شده است، اما تفاوت‌های اندازه‌ها در جاده، حصار و درختان کاملاً برجسته است. توجه کنید چگونه این خطوط عقب برنده در یک نقطه در افق باریک می‌شوند. این مثالی از پرسپکتیو خطی است (به صفحه ۲۲ مراجعه کنید).



انسان کرمی ست در این دنیا
انسان و بهشت و جهنم را در زمین
ست در این دنیا کرمی و از زمین
رفتن و رفتن و رفتن نیست به عمار
بیت و زمی و عمار



داشتن اطلاعاتی درباره پرسپکتیو کمک می‌کند. هیچ چیزی بیشتر از پرسپکتیو، طراحی از مناظر و ساختمانها را واقعی نشان نمی‌دهد. در حقیقت احتمال دارد قبلاً بیش از آنچه که فکر می‌کنید می‌دانستید. آیا تا بحال توجه کرده‌اید که ریلهای راه آهن در یک فاصله‌ای در یک نقطه بنظر باریک می‌شوند، به آن پرسپکتیو خطی می‌گویند.

مشخص کردن شرایط

پرسپکتیو خطی موضوعی پیچیده است، اما نه آنطور که هنگامی که با اصول کمی آشنا هستید شما را بترساند. خط افق خط افقی است که هم تراز دید بیننده است؛ در یک منظره این خط واقعاً خط افق است. هنگامی که دو خط موازی به عقب می‌روند، نقطه‌ای در خط افق را که این دو خط با هم ناپدید می‌شوند را نقطه ناپدید شدن می‌گویند. به عنوان مثال، یک ریل آهن یا جاده را بکشید. به این کار پرسپکتیو یک نقطه‌ای می‌گویند، زیرا خطوط همدیگر را در یک نقطه قطع می‌کنند. وقتی یک ساختمان را روی هر چیزی با یک نمای روبروی کامل بکشید، دو طرف طرح را می‌بینید. هر طرف نقطه ناپدید شدن خودش را در خط افق دارد. یکی به سمت راست و دیگری به سمت چپ ساختمان. این حالتی از پرسپکتیو دو نقطه‌ای است (به طرح دست راست توجه کنید). شمردن سمتها و طرحها کافی است، اجازه دهید بعضی ساختارها را با پرسپکتیو خطی بکشیم.

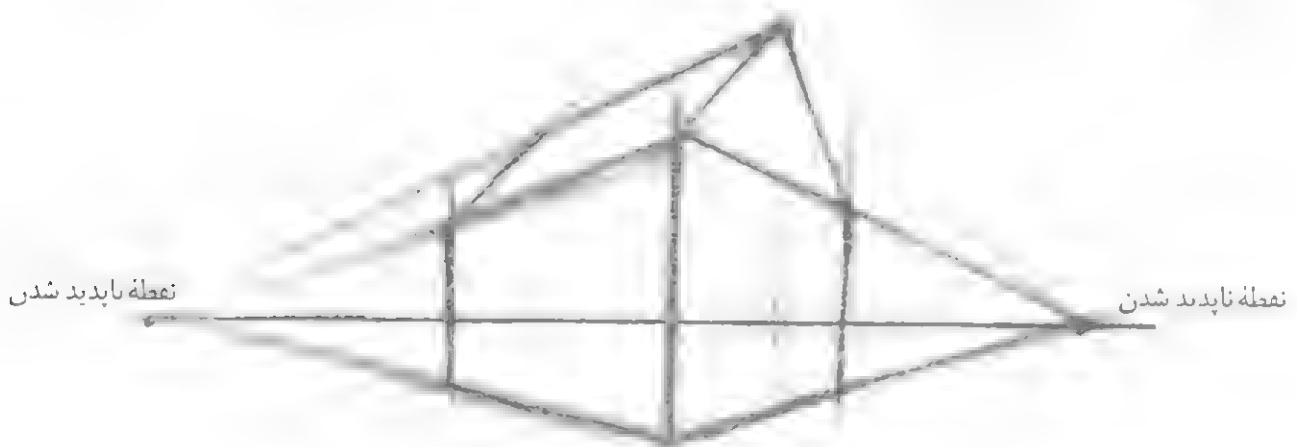


پرسپکتیو یک نقطه‌ای

برای نشان دادن پرسپکتیو یک نقطه‌ای نیازی به خطوط افقی ندارید. یک ردیف عمودی از درختان نیز از این قانون پیروی می‌کند. موضوعاتی که فضای یکسانی اشغال می‌کنند، مانند این درختان و سایه طرحهایشان هر چه بیشتر به سمت نقطه ناپدید شدن می‌روند، بنظر نزدیک‌تر بهم می‌آیند.

پرسپکتیو دو نقطه‌ای

این طرح نقطه ناپدید شدن را برای دو طرف ساختمان نشان می‌دهد. کشیدن خطوط از گوشه‌های بالا و پایین به سمت نقاط ناپدید شدن، خطوط ساختمان را نشان می‌دهد.



سپکتیو درون خانه

در ترکیبات درون خانه واقعاً نمی‌توانید خط افق را ببینید و این خط، خط دید شما است. یک نقطه را در مرکز دیدتان به عنوان نقطه ناپدید شدن انتخاب کنید و تمام خطوط اتاق و موضوع را به سمت دور از این نقطه و عقب آن بکشید. سپس از همان تکنیکی که در مناظر برای ایجاد عمق بکار بردید، استفاده کنید. ارزشهای رنگی روشن‌تر را در زمینه پشت و جزئیات بیشتر را در پیش زمینه بکار برید. فقط تفاوتها را ماهرانه‌تر و دقیق‌تر مشخص کنید زیرا فاصله خیلی زیاد نیست.



اجرای پرسپکتیو

این طراحی ساده مثال خیلی خوبی برای نشان دادن این است که چگونه پرسپکتیو به طرح عمق و جذابیت می‌بخشد. حصار در پیش زمینه و خطوط تلفن در زمینه پشت با پرسپکتیو یک نقطه‌ای و خود ساختمان با پرسپکتیو دو نقطه‌ای کشیده شده است. توجه کنید که نقطه ناپدید شدن برای حصار در این کاغذ نیست، و خیلی دورتر در سمت راست قرار دارد.



شان دادن فواصل

این خیابان شلوغ و بزرگ در شهر مثالی کلاسیک از پرسپکتیو یک نقطه‌ای است، اما این تکنیکی نیست که در این طراحی بکار برده شده است. همچنین موضوعات را روی هم پوشش داده‌ام، مقیاسها را عوض کرده‌ام و ارزشهای رنگی فواصل را روشن کرده‌ام تا متوجه شوید این راهبندان بسیار طولانی است.

فواید کوچک بودن طرح

طرحهای کوچک برای ایجاد پرسپکتیو صحیح بسیار عالی هستند. اگر به این نما از یک پنجره بالا نگاه کنید، ارتفاع زیادی دارد.



طراحی سگها

سگها تنها بهترین دوستان انسانها نیستند، بلکه موضوع جالبی نیز برای هنرمندان می باشند. حتی افرادی که سگ ندارند، سگها را موضوعات جذابی برای طراحی می دانند زیرا در دسترس و جالب هستند و اندازه و شکلهای متفاوت زیادی دارند و می توانید هزاران طراحی از روی آنها بکشید بدون اینکه مجبور شوید یک سگ را دوبار بکشید!



سگ شکاری کوهستانی غربی

برای طراحی موهای بلند و مجعد این سگ ستیزه جو، از نوک یک مداد تیز استفاده کرده ام و خطوطم را آزادانه خمیده کشیده ام. سپس از کنار نوک مداد برای نواحی تیره موهای نرم تر پشت سگ استفاده کرده ام.

بوکسور

می توانید بگویید این یک سگ جوان با پاهایی بزرگ و باریک و گردن و سینه ای رشد نیافته است. این توله سگ را با رفتاری مانند بوکسورها کشیدم یعنی پوزه ای مربع، صورتی پهن و فکی مشخص. همچنین حالت کنجکاو آن را نیز دوست دارم، که در سر و ابرهای بالایش نشان داده شده است.



سگ شکاری جک راسل

این نژادی مو کوتاه است، در نتیجه طرحهایم را هموار کشیدم و سپس با کنار مداد آنها را سایه زدم. برای قسمتهای تیره پشت و گوش از مدادی با نوک نرم و از خطوط روشن تر برای نشان دادن ماهیچه های زیر موهای سفید استفاده کردم.



سگ کله آلمانی

این نژاد گوشهای تیز و بزرگ، پوزه باریک و موهایی ضخیم با پوششی سیاه بالای چشمانش دارد. پس از جدا کردن ارزشهای رنگی متوسط با مداد B، با استفاده از مداد B2 با نوک ضخیم در نواحی تیره مو خطوط عمودی و کوتاهی در جهت رویش مو، به طرف خارج و دور از چشم کشیدم.



سگ سکاری طلایی

این سگ پوششی نرم و بلند دارد که شکل زیرین سگ را پنهان کرده است. این بار خطوط بلند و افتاده دور کردن و فرمهای آزاد پیچ خورده دور سگ را با مداد HB کشیده ام. سپس چشمها و بینی را با سایه های تیره با مداد B2 برجسته کرده ام.

ایجاد تناسب



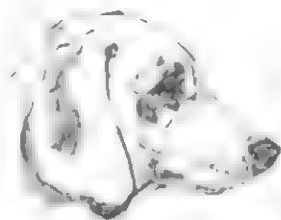
بلوک بندی: با بلوک بندی ساده ترین شکلها که شکل کلی سر را می سازند شروع کنید. از کنار مداد HB استفاده کنید و با خطوط سریع زوایا را بکشید.



اصلاح کردن: سپس شکلهای اصلی را با قراردادن تعدادی خط درون آنها برای مشخص شدن طرح صورت و خط سوراخ بینی، اصلاح کنید. از همان تکنیک کمرنگ استفاده کنید.



سایه زدن: حال خطوط را اصلاح کنید و فرم آن را با بلوک بندی سایه های اولیه کامل تر کنید. از کنار و نوک مداد HB برای این مرحله استفاده کنید.



اضافه کردن جزئیات: از کنار و نوک مداد HB برای مشخص کردن موها و تکمیل سایه ها استفاده کنید. از نوک تیز مداد B2 برای سایه های عمیق استفاده کنید.

مطالعه موضوع طراحی

با وجود اینکه همه سگها ساختار اسکلتی مشابهی دارند، اما تفاوت‌های زیادی بین نژادهای مختلف وجود دارد که در طراحی باید به آن توجه کنید. موضوع را به خوبی نگاه کنید. مدل زنده با عکس تفاوتی ندارد، و سعی کنید دو نسخه از رفتار واحدی که می‌بینید بکشید. پوزه گرد است یا مربع؟ گوشها مستقیم به سمت بالا هستند یا آویزانند؟ گرد هستند یا تیز؟ مو بلند و صاف، کوتاه و مجعد، زبر یا نرم است؟ سپس هنگامی که آماده طراحی هستید، مراحل چارت صفحه قبل را دنبال کنید و بعضی از تکنیکهایی را که در آن صفحه توضیح داده‌ام را بکار ببرید.



یک دختر و توله سگش

در اینجا تصمیم گرفتیم تا یک طراحی تکمیل شده با زمینه را انجام دهیم. از روی عکس کار کردم زیرا نه دختر بچه و نه توله سگ آنقدر می‌ایستند تا من طراحی را تکمیل کنم به کوچک کردن پای دختر بچه توجه کنید.

شروع به طراحی پرتره

سر و صورت نقطه شروع خوبی برای طراحی انسانها هستند. شکلها نسبتاً ساده‌اند و اندازه‌گیری پرتره‌ها آسان است. و همچنین طراحی پرتره‌ها جذاب است. هنگامی که به پرتره‌ای نگاه می‌کنم که خودم آن را طراحی کرده‌ام و مشابه فردی است که او را طراحی کرده‌ام، مخصوصاً موقعی که آن فرد از نزدیکان من باشد، احساس خوشنودی فراوانی می‌کنم. پس چرا با بچه‌ها شروع نکنیم؟

طراحی پرتره بچه‌ها

هنگامی که طراحی اجزا را تمرین کنید، برای کشیدن پرتره کامل آماده‌اید. ممکن است مایل باشید از روی عکس طراحی کنید، چون بچه‌ها بندرت برای مدت طولانی یک جا می‌نشینند. اجرا را با دقت مطالعه کنید و سعی کنید آنچه را واقعاً می‌بینید بکشید، نه چیزی را که فکر می‌کنید چشم یا بینی باید آن شکل باشد. اما اگر طراحیتان خیلی عالی نشد، دلزده نشوید. فقط تمرین کردن را ادامه دهید.

شروع با یک عکس خوب

هنگامی طراحی از عکسها را ترجیح می‌دهم، آنها بی را که حالتی راحت و رسمی دارند انتخاب کنم. همچنین سعی می‌کنم نمای نزدیکی از صورت را بگیرم تا بتوانم به راحتی اجزای صورت را مطالعه کنم. این عکس پسری بنام گاج است که ۲ سال و نیمه و برای طراحی مناسب است.



طراحی خطوط راهنما

ابتدا برای شکل سر یک بیضی کشیدم و یک خط عمودی مرکزی خیلی کم‌رنگ کشیدم. سپس خطوط راهنمای افقی را با توجه به چارت بالای صفحه اضافه کردم و طرح کلی اجزا را اجرا کردم. هنگامی که از طرح کلی راضی شدم، خطوط راهنما را پاک کردم.

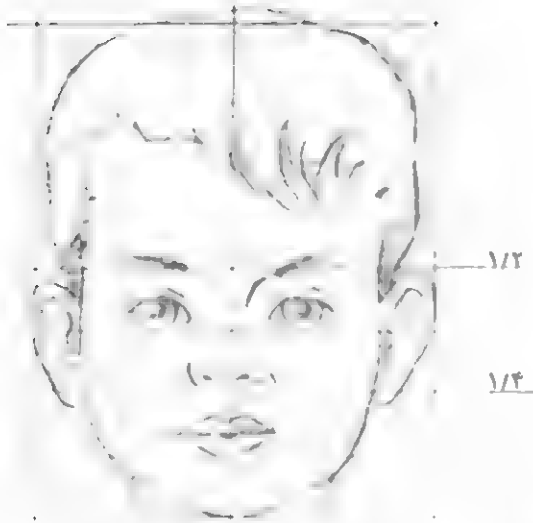
تمام کردن پرتره

با کنار مداد شروع به جدا کردن ارزشهای رنگی متوسط نواحی سایه زده شده کردم، فشار مداد را به آرامی دور چشمها، بینی و یقه زیاد کردم. برای تیره ترین سایه‌ها و موهای سیاه و صاف گاج از کنار مداد B2 استفاده کردم و خطوطم را رویهم کشیدم و تعدادی موهای ریز در طول پیشانی با نوک تیز مداد اضافه کردم.



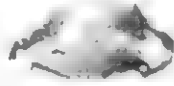
تناسب بچه‌ها

برای تقسیم سر بصورت افقی از وسط خط راهنما بکشید، سپس نیمه پایینی را به چهار قسمت تقسیم کنید. برای قرار دادن چشمها، بینی، گوشها و دهان مانند مثال از خطوط راهنما استفاده کنید.



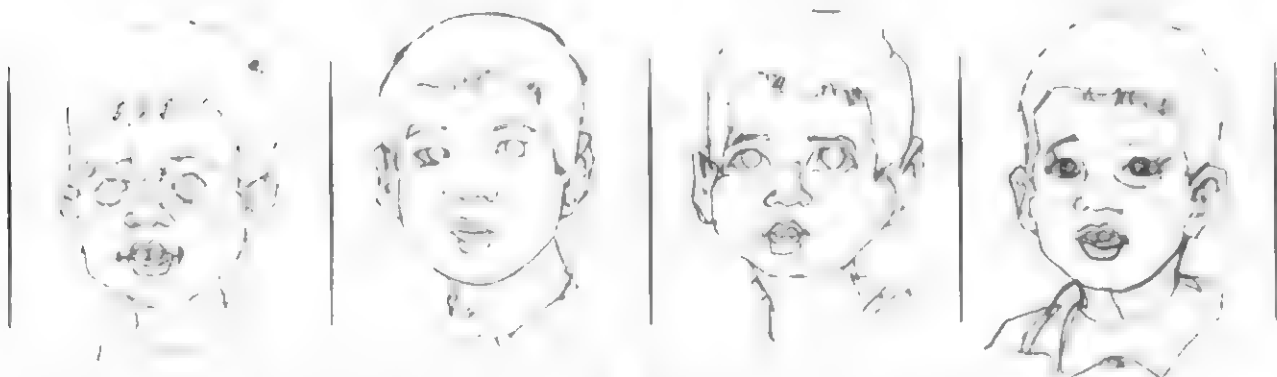
جدا کردن اجزای صورت

پیش از طراحی یک پرتره کامل، سعی کنید اجزا را جداگانه بکشید تا حس شکلها و فرمها را بدست آورید. به صورتها در کتابها و مجلات نگاه کنید و تا جایی که می‌توانید پرتره بکشید.



ایرادات معمول در تناسب

تقریباً موارد کمی در این طراحیهای سر گاج اشتباه هستند. آنها را با عکس صفحه قبل مقایسه کنید و ببینید آیا می‌توانید اشکال آنها را پیش از خواندن متن متوجه شوید



کردن باریک: گاج گردنی باریک دارد، اما نه اینقدر باریک. به عکس نگاه کنید تا ببینید کردن در چه محلی به صورت و گوشها رسیده است.

پیشانی کوتاه: بچه‌ها نسبت به بزرگسالان پیشانی‌های بلندتری دارند. با کوتاه کشیدن پیشانی سن گاج را بالا برده‌ام.

گونه‌های زیاد گرد شده: بچه‌ها صورتی گرد دارند اما آنها را مانند موش خرما نکشید. و گوشها را گرد بکشید نه تیز.

خطوط صاف: برای مژه‌ها مژه‌ها نباید مانند میله‌های چرخ صاف و مستقیم باشند. و دندانها را مانند یک شکل بکشید؛ سعی نکنید هر دندان را جداگانه بکشید.

طراحی سر بزرگسالان

تناسب سر یک بزرگسال نسبتاً با سر یک بچه متفاوت است، اما پروسه‌های طراحی آنها مشابه است. خطوط راهنما را طراحی کنید تا اجزا را قرار دهید، و با کشیدن شکل‌های اولیه شروع کنید. و نمای نیم رخ را فراموش نکنید. اجزای صورت بزرگسالان از کنار برای طراحی بسیار جالب است، زیرا به راحتی می‌توانید شکل ابرو، طرح بینی و فرم لبها را ببینید.



نشان دادن حالت و احساس

من از طراحی حالات و احساسات مختلف در چهره افراد لذت می‌برم، مخصوصاً احساساتی که خیلی زیادند. چون اینها فقط طراحی هستند نه پرتره‌های عادی، طوری طراحی کرده‌ام که به آنها انرژی ببخشد و بنظر بیاید که خود پرتره این حالت بوده است، و دوربین این حالت را دقیقاً در آن لحظه ثبت کرده است. من معمولاً با زمینه‌ها اذیت نمی‌شوم. من نمی‌خواهم که چیزی حالت پرتره مرا تحت تأثیر قرار دهد. اما گردن و شانه‌ها را می‌کشم تا طراحی حالت شناور در فضا پیدا نکند.

طراحی نیم رخ

من این اجزای برجسته را دوست داشتم در نتیجه وی را از نیم رخ کشیدم. از کنار و نوک مداد HB استفاده کردم.

تناسب بزرگسالان

دنبال تناسبهایی بگردید که طراحیتان را به صورت واحد و هماهنگی در بیاورد؛ به فاصله بالای سر تا چشمها، چشمها تا بینی و بینی تا چانه توجه کنید. نگاه کنید که چگونه دهان بین بینی و چانه قرار دارد و گوشها در برابر چشمها و بینی قرار دارند.



حالت شوک زده

هنگامی که می‌خواهم حالتی را خیلی اثر گذار نشان دهم، روی خطوط دور چشمها و دهان تکیه می‌کنم. ارائه شکل کامل و گرد عنیه و نمایش پلکها و دهان باز حالت شوک زده را نشان می‌دهد.



خوشحال

بچه‌ها ترکیب ملایمی دارند، در نتیجه این خطوط لبخند زدن را نسبتاً دقیق کشیده‌ام. با کنار مداد سایه‌های روشنی دور دهان برای نشان دادن چین‌ها کشیده‌ام، و چشم‌ها را نیز کمی باریک کشیده‌ام تا نشان دهم چگونه لبخند زدن ماهیچه‌های چانه را می‌کشد.

تعجب زده

در اینجا بسیاری از قسمتهای صورت را سفید باقی گذاشته‌ام تا توجه به سمت چشم‌ها و دهان جلب شود. از نوک مداد برای خطوطی که حالت را نشان می‌دهند و از کنار مداد برای توده موهای سیاه استفاده کرده‌ام.



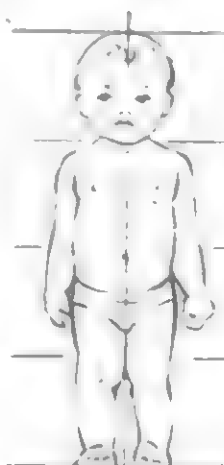
اطلاعاتی برای هنرمند

اگر نتوانستید عکسی از آن حالتی که می‌خواهید پیدا کنید، سعی کنید در آینه نگاه کنید و آن حالت را اجرا کنید و سپس از خودتان طراحی کنید.

تماشای بچه‌ها لذت بخش است، و آنها موضوعات جالبی برای طراحی هستند. هنگامی که در حال فعالیت هستند باید خیلی سریع از آنها طراحی کنید (احتمالاً به همین دلیل طراحیهای زیادی از بچه‌ها در هنگام خواب وجود دارد). اگر خودتان بچه ندارید با دفتر طراحی‌تان به ساحل یا پارک بروید و طرحهای سریعی از بازی بچه‌ها بکشید. اگر بچه‌ای را که از او طراحی می‌کنید نمی‌شناسید، گاهی این کار به شما کمک می‌کند. زیرا از این راه شما نقطه نظر خودتان را از آن بچه‌ارائه کرده‌اید.

صاف بودن خطوط

یک خط کانتوری ساده و هموار برای تمرین تناسب و هماهنگی چشم و دست جالب و عالی است. منظور این است که بدون اینکه مدادتان را بلند کنید یکسره طراحی کنید. مگر اینکه در مواردی که مجبور هستید دستتان را بلند کنید. طراحی کانتوری را از هر جا می‌توانید شروع کنید اما من معمولاً با صورت شروع می‌کنم، سپس به آرامی شکل را ادامه می‌دهم. اگر به انتهای خطی رسیدید، آنقدر به عقب برگردید تا به یک ناحیه جدید برسید و از آنجا دوباره شروع کنید.



تناسب کودک نوپا

کودکان نوپا تقریباً چهار برابر سرشان قد دارند، که سرشان را نسبتاً بزرگ نشان می‌دهد.

کشیدن طراحیهای سریع

احساسات بچه‌ها در رُسته‌ها، حرکات و حالتها آزادانه‌تر و انعطاف پذیرتر از بزرگسالان است، برای اینکه خیلی روی طراحی کار نکنم سریع طراحی می‌کنم. ابتدا موضوع طراحی را چند دقیقه با دقت نگاه می‌کنم و سپس چشمهایم را می‌بندم و آنچه را دیده‌ام، تصور می‌کنم. بعد چشمهایم را باز می‌کنم و از حافظه‌ام آنچه را دیده‌ام، طراحی می‌کنم. این کار باعث می‌شود طراحی را خیلی پیچیده نکنم. مانند بچه‌ها که ساده هستند. این مدل را امتحان کنید؛ بسیار جالب است.

نشان دادن سن

این موضوع مخصوص را انتخاب کردم چون احساس شاد دختر را که با خجالت نقاشیش را نشان می‌داد دوست داشتم. او نوجوان است، اما یک کودک نو پا نیست، در نتیجه سر و پاهایش در تناسب نسبت به بدن از یک بچه کوچکتر مشخص ترند.





تمرین پرتره‌ها

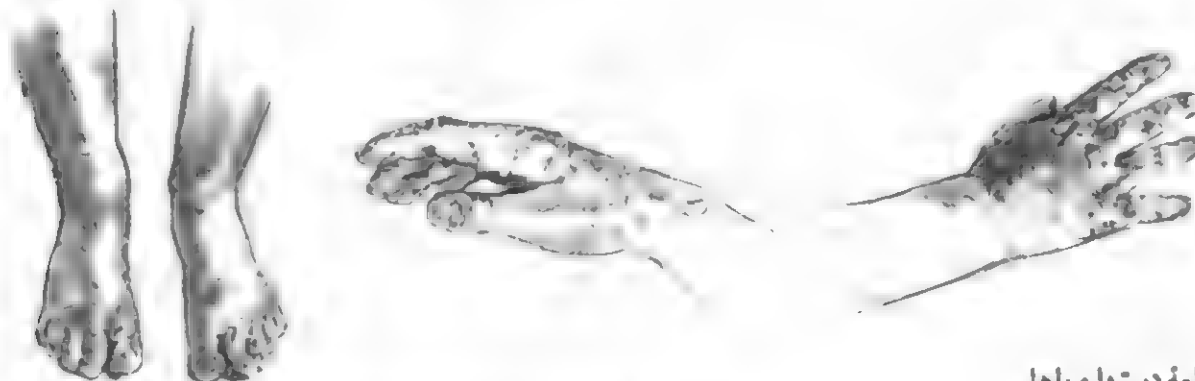
این پسر بچه مثال خوبی برای یک کودک نوپا است. قدش چهار برابر سرش است و دست و پاهایش چاق است. کفشهایش مقداری برای پاهایش بزرگ است و نیز آنها را همینطور کشیده‌ام. و برای اینکه نشان دهم یک روز تابستان بوده است، او را روشن سایه زده‌ام. و نواحی اطرافش را سفید باقی گذاشته‌ام که نور خورشید را نشان دهد.

چگونگی نمایش طرح برای اینکه مطمئن شوید دخترها در مرکز توجه قرار دارند، آنها را دقیقاً جلوی کار کشیده‌ام، در نتیجه وجود آنها مناظر پشت را کوتاه‌تر نشان می‌دهد.



راحی تفاوتها

به جز اینکه قد بچه‌ها چند برابر سرشان است موارد دیگری نیز وجود دارد که باید به آنها توجه کرد. تناسبهای صورت آنها با بزرگسالان متفاوت است، و دست و پاهای چاق‌تر و انگشتان و پنجه‌های کوچکتری دارند. معمولاً شکمی نسبتاً برآمده دارند و فرم آنها در حالت کلی گرد و نرم است. هنگامی طراحی بچه‌ها مداد را نرم و راحت بگیرید و خطوط را آزاد و راحت بکشید.

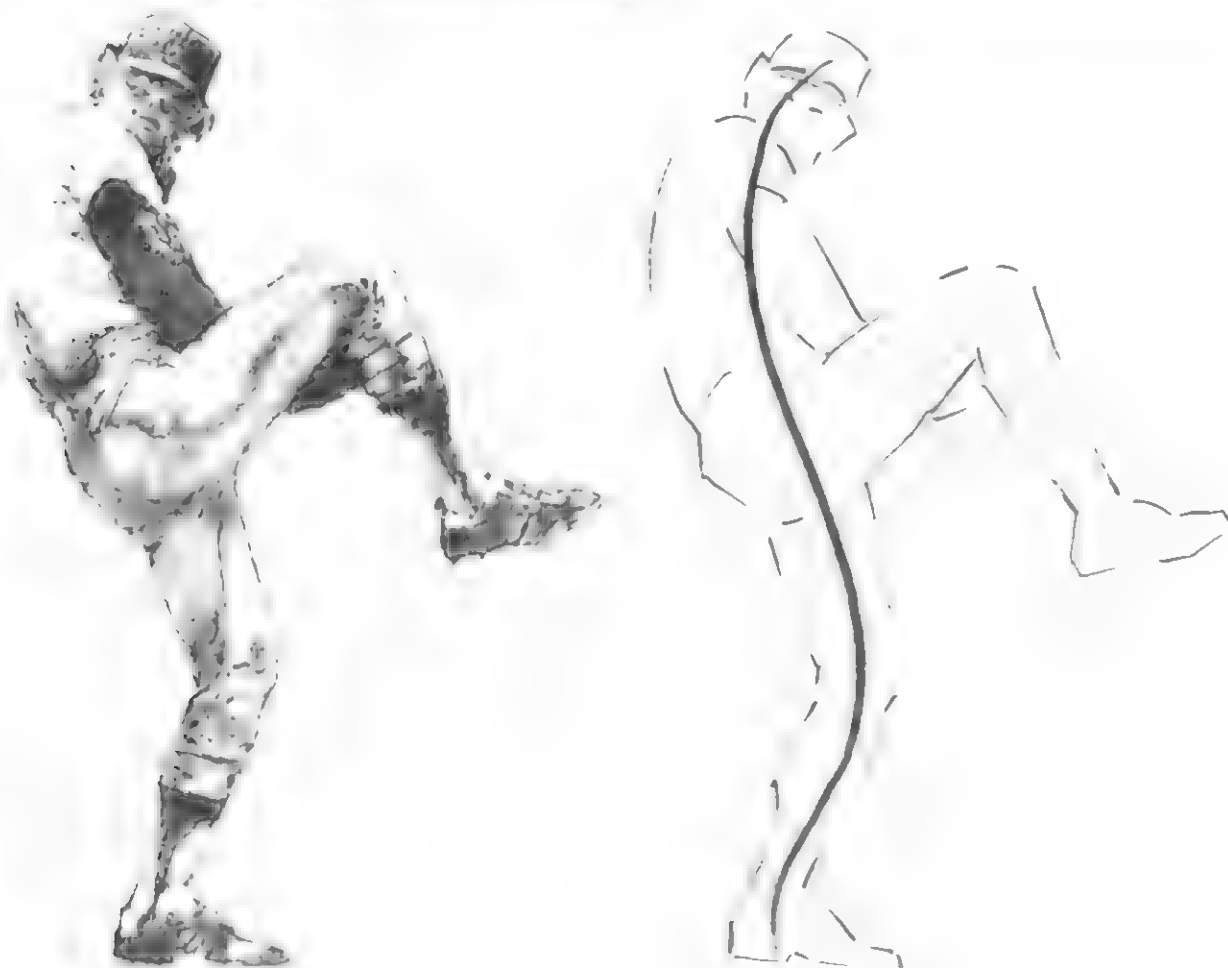


مطالعه دستها و پاها

این طراحیها از دست و پای بچه‌ها را مطالعه کنید و سپس آنها را با خودتان مقایسه کنید. انگشتان بچه‌ها کوتاه و چاق با شکلی تقریباً مثلثی است. پاهایشان نرم و گوشه‌آلود با شکل مربعی است.

یادگار

بازیکنان بیس بال برای یک لحظه پیش از پرتاب کردن توپ روی یک پا تعادلشان را حفظ می‌کنند، در اینجا یک (:) خمیده برای نشان دادن خط فعالیت کشیده‌ام، تا نشان دهم که دو سمت بالا و پایین این انحنا تعادل بازیکن را حفظ کرده‌اند.



یکی از موضوعات دلخواه من برای طراحی فعالیت ها فیگورهای ورزشی است. با وجود اینکه از تماشای مسابقات لذت می برم، بندرت از روی مدلهای زنده طراحی می کنم؛ ترجیح می دهم از روی عکسها کار کنم که فعالیت را برای من نگه داشته اند! طراحی را با کشیدن خط ساده ای بنام خط فعالیت شروع می کنم، که معمولاً خطی خیده یا مورب است که حرکات عمومی بازیکن را دنبال می کند. سپس بقیه فیگور را دور این خط می کشم، توجه زیادی به حالتی که بدن، تعادلش را حفظ کرده است، داشته باشید. اگر بنظر ورزشکار در حال افتادن باشد این حالت درست نیست!

چرخیدن

چوگان بازان روی هر دو پاهایشان تعادلشان را حفظ می کنند، و چوب را در حرکتی نیم دایره ای می چرخانند. این C تغییر یافته (برای پاها چرخشی بیشتر را اضافه کردم) حالت حرکت بازیکن را کاملاً نشان می دهد.





بخش دوم

طراحی درختان

نوشته ویلیام اف. پاول



ویلیام ف. پاول از شما دعوت می‌کند تا به دنیای هنریش بیایید تا به شما نشان دهد که چگونه درختان زیبایی طراحی کنید و علاوه بر این درباره سایه زدن، بافت، ترکیب و پرسپکتیو نیز به شما اطلاعاتی می‌دهد. در این کتاب او شماری از تکنیکهای طراحی و اثرهای خاص آنها را مرحله به مرحله برای تکمیل طراحی شما توضیح می‌دهد.

در آخر شما طراحیهای زیبا و قابل تحسینی از درختان را خواهید دید و می‌توانید از آنها کپی کنید! یاد بگیرید که چگونه با بلوک بندی به شکل اولیه نزدیک شوید سپس بیاموزید که چگونه مرحله به مرحله کارتان را با توضیحات واضح هر مرحله تکمیل کنید.

پروژه‌های طراحی را ادامه دهید، و فرم مورد نظران را با استفاده از سایه زدن بدست آورید.



درختان

نوشته ویلیام، اف. پاول

کمیته‌هایی را که در درختان معمولاً تحسین می‌کنم، خصلت‌هایی است که آنها را در خودمان و دیگران ارزشمند می‌دانم. قدرت، وقار و استقامت. شاید به همین دلیل است که بصورت طبیعی آنها را موضوعات هنرمندانه‌ای می‌دانم. و به خاطر اینکه در هر جایی درخت وجود دارد همیشه موضوعی برای طراحی وجود دارد. در این کتاب، پروسه‌های مرحله به مرحله طراحی انواع مختلفی از درختان، از بلوک بندی ابتدایی شکلها گرفته با اضافه کردن جزئیات نهایی را می‌آموزید. همچنین درباره‌ی شکل‌های ابتدایی درختان، سببهای برگها، اصول سایه زدن، ترکیب و پرسپکتیو نیز می‌آموزید. علاوه بر این نکاتی در مورد الگوی طراحی ریشه، شاخه‌ها، تنه درختان - حتی درختهای افتاده - و تکنیک‌های ساده‌ای برای سایه طرح و شاخ و برگ‌های روی زمین نیز فرا می‌گیرید. با کمی تمرین، می‌توانید گونه‌های مختلفی از درختان را طراحی کنید که هر کدام از آنها خصوصیات خاص و منحصر به فرد خود را دارا باشند.



نوشته ویلیام اف. پاول
آنچه از این کتاب می آموزید...

طراحی درختان مختلف به صورت جذاب مرحله به مرحله

مواد و تکنیکهای مورد استفاده از طراحی شکلهای کلی گرفته تا سایه ها و پایان دادن به کار

گونه مدادها را انتخاب کنیم و هر کدام از مدادها چه خطوطی را بوجود می آورند.

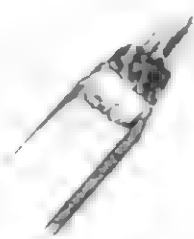
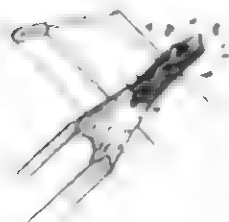
چگونگی بوجود آوردن عمق در طرحان با استفاده از کنتراستها و تکنیکهای مختلف

تکنیکهایی مانند تغییر فشار مداد، هاشورزدن و برجسته نمودن برای طراحی طبیعی.



سطوح و بافتها

شکلیهای مختلفی برای ارائه سطوح و بافت‌هایی که در مناظر می‌بیند، وجود دارند. با یک کاربر با سبک مدادهاسان را مانند قلم، با هموار یا دندانه‌دار برآشند؛ این نوعها خطوط، بافت و شکوهای منحصر به فرد ایجاد می‌کند. برای تعریف ضخامت خطوطتان، جهت آنها را عوض کنید یا زاویه مدادی را که در دست گرفته‌اید، تغییر دهید.



از یک سبک برای تبدیل ردن نوک گرد مداد به نوک
قلم مانند استفاده کنید

شکلهایی در مداد پهن برای خطوط بافت
یکسان ایجاد کنید.

برای ایجاد شاخ و برگهای زیادی مانند این نمونه، از یک مداد HB برای طراحی طرح ساده درخت استفاده کنید. سپس شکلهای کوچکتر را در شاخ و برگها ایجاد کنید. در مرحله آخر، از خطوط دایره‌ای مماس برای مشخص کردن برگهای نازک استفاده کنید. برای ایجاد کنتراست بین شاخ و برگها و زمینه، زمینه را با خطوط عمودی یکسان سایه بزنید.



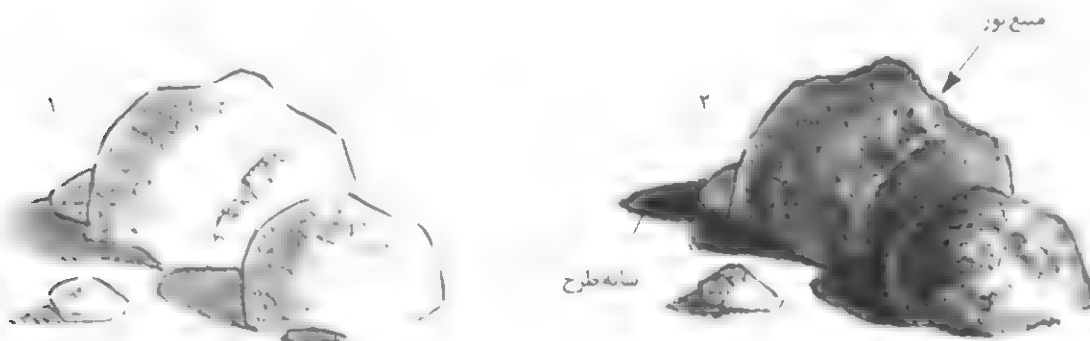
به محل و الگوی برگها برای طراحی
حالت عمومی درخت توجه کنید.



برای ایجاد کنتراست از خطوط روشن
عمودی استفاده کنید



برای سنگهای زیر، طرحی ابتدایی بکشید. سپس آن را در جهات مختلف سایه بزنید تا شکل گرد و بافت ناهموار آن مشخص شود. سایه‌های طرح را فراموش نکنید؛ آنها در جهت مخالف سمتی که نور به سنگ می‌تابد ظاهر می‌شوند. سایه‌ها را تیره‌ترین و همواره‌ترین ناحیه طراحی بکشید.



مراحل بالا را و سمت راست ادامه دهید تا بافت ناهموار و زمخت سطح درخت افتاده را نشان دهید. توجه کنید که سایه طرح کمتر دیده می‌شود زیرا منبع نور تقریباً بالای آن قرار دارد.



اهمیت ارزشهای رنگی

ارزش رنگی به معنی نسبت روشنی و تیرگی رنگ با سایه‌ای است. به دلیل اینکه تفاوت میان تیرگی‌ها و روشنی‌ها به طرح فرم می‌دهد ارزشهای رنگی در طراحی و نقاشی مهم هستند در طراحی با مداد شکل موضوع مشخص می‌کند که چه ارزش رنگی در کجا باشد تا به طرح فرم دهد.

نوعه: اگر ناحیه‌ای را حلی تیره کند، ممکن است جدا از بقعه عناصر و خارج از طرح به نظر بیاید. توجه کنید چگونه تفاوتهای ارزشهای رنگی در تنه درخت در سمت راست به تنه، بافت داده است.

مانند مرحله ۱ تنه درخت را با خطوط ساده با نوک ضخیم مداد HB شروع کنید. در مرحله ۲ سایه زدن ارزشهای رنگی متوسط را با کنار مداد HB شروع کنید. در آخر با سایه زدن ارزشهای رنگی تیره برای نشان دادن گردی، شیارهای درون پوست درخت و شاخه‌های پیچیده ادامه دهید. بعضی نواحی را سفید باقی بگذارید تا اثر نور را در تنه و شاخه‌ها نشان دهند.



در منظره زیر، درخت سمت راست تغییر بی در ارزش رنگی دارد، که نه به فرم و عمق می‌دهد درخت روشن تر در سمت چپ تغییر ارزش رنگی کمتری دارد. ارزشهای رنگی متفاوت در قراردادن موضوعات در محلهای متفاوت نیز مؤثرند. به همین دلیل موضوعات تیره تر، نزدیک تر و موضوعات روشن تر دور تر از بیننده به نظر می‌آید. در این طراحی، ارزشهای رنگی روشن تر برای دور نشان دادن درختهای کاج استفاده شده‌اند و بر عکس اگر عناصر پیش زمینه روشن بودند عناصر زمینه پشت باید تیره بودند (به صفحه ۳۱ مراجعه کنید).

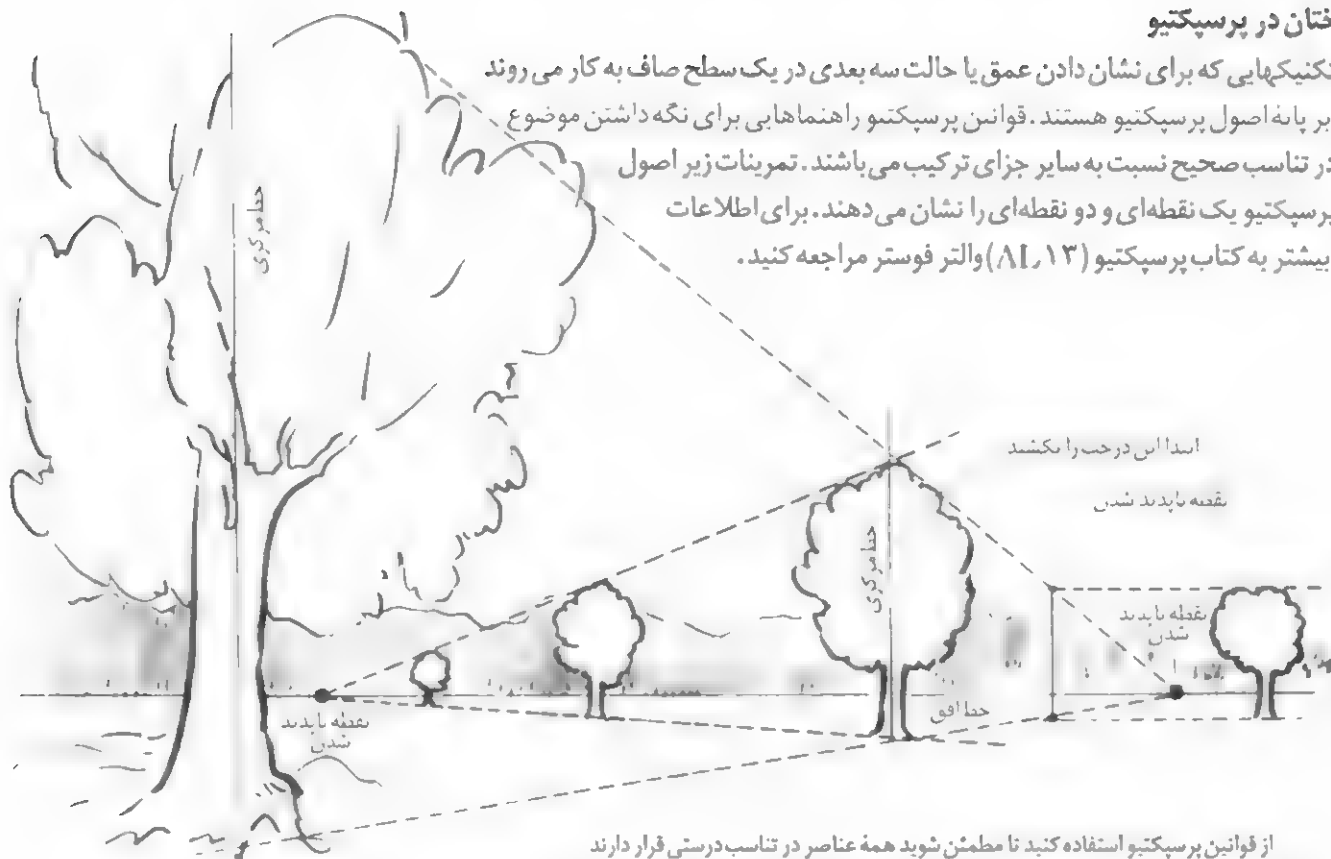
ارزشهای رنگی روشن این درخت را دور تر نشان می‌دهد.



نار نیست برای اینکه طراحتان جالب باشد حتماً تک برگها را بکشید. در این تکنیک بیشتر برگها، در سایه زدن و طرحهای ساده بوجود آمده‌اند.

ختان در پرسپکتیو

تکنیک‌هایی که برای نشان دادن عمق یا حالت سه بعدی در یک سطح صاف به کار می‌روند بر پایه اصول پرسپکتیو هستند. قوانین پرسپکتیو راهنماهایی برای نگه داشتن موضوع در تناسب صحیح نسبت به سایر جزای ترکیب می‌باشند. تمرینات زیر اصول پرسپکتیو یک نقطه‌ای و دو نقطه‌ای را نشان می‌دهند. برای اطلاعات بیشتر به کتاب پرسپکتیو (۱۳، ۸۱) والتر فوستر مراجعه کنید.



از قوانین پرسپکتیو استفاده کنید تا مطمئن شوید همه عناصر در تناسب درستی قرار دارند

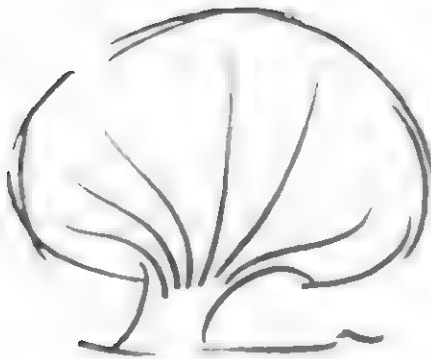
تمام موضوعات هر چه به سمت عقب تر و به طرف افق می روند، کوچک تر به نظر می رسند. برای طراحی درختان در تناسب صحیح نسبت به یکدیگر از بعضی ابزارهای پرسپکتیو استفاده کنید. ابتدا، یک خط برای نشان دادن افق بکشید. سپس دو خط راهنما یکی از بالای درخت و یکی از پایین آن با یک نقطه تلاقی در افق بکشید. سپس دو خط راهنما یکی از بالای درخت و یکی از پایین آن با یک نقطه تلاقی در افق بکشید. نقطه ای را که این دو خط به هم می رسند مشخص کنید. به این نقطه نقطه ناپدید شدن گویند. حال می توانید درختان را در هر جایی که بخواهید با این طرح (بین دو خط راهنما) در تناسب درست با اولین درخت بکشید. برای طراحی درختان دیگر، نقطه دیگری در جایی در طول خط افق قرار دهید و بالا و پایین خط راهنما را مانند نمونه های قبلی مشخص کنید. حال می توانید بقیه درختان را در این طرح بکشید. همین قاعده را برای هر تعداد درخت که می خواهید تکرار کنید.

ترکیب پایین پر اسپکتیو یک نقطه ای را نشان می دهد که فقط یک نقطه ناپدید شدن دارد به کوچک شدن اندازه درختان همینطور که به عقب به طرف نقطه ناپدید شدن می روند، توجه کنید.



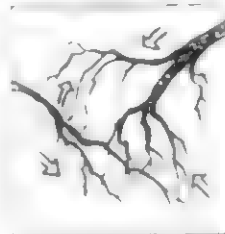
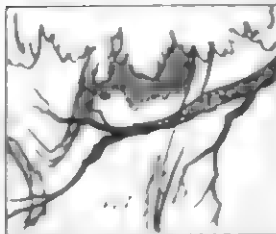
کلبسا و درختان دورتر نسبت به درختان پیش زمینه کوچک ترند و این باعث ایجاد عمق می شود

کیات تجسمی

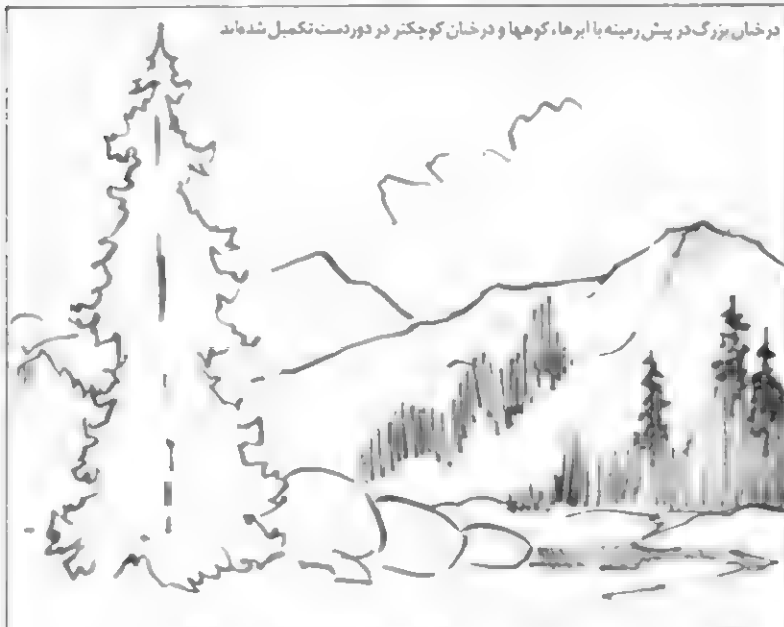
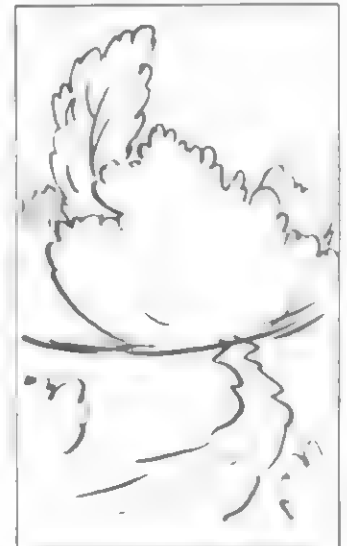
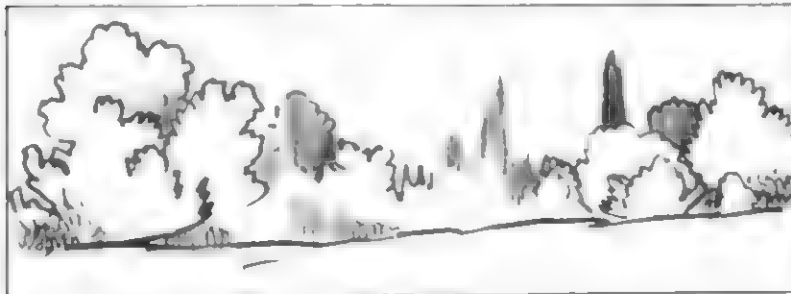


در هنگام طراحی، عناصر را طوری ترتیب دهید که طرحی دلنشین یا یک ترکیب را ایجاد کند. طرح کلی با قرار دادن شکلها و خطوط مختلف تشکیل می شود. ترکیب باید طوری باشد که توجه بیننده را به مهم ترین ناحیه طراحی جلب کند. در مثال روبرو، شکل فن مانند بالای درخت چشم را به سمت ناحیه تنه می کشد.

در زیر درخت سمت چپ در پیش زمینه است، ناحیه ای که نزدیک ترین فاصله را دارد. جهت عمودی تنه توسط شاخ و برگهای گرد در گوشه چپ تحت تأثیر قرار گرفته است. تعادل با قرار دادن بوته در سمت راست زمینه پشت بدست می آید. زمینه دورترین ناحیه منظره است. همینطور که در زیر نشان داده شده است، نمای نزدیک درخت می تواند بسیار جالب باشد. تعادل با خطوط متقابل بدست آمده است؛ که چشم را نیز به درون طرح هدایت می کنند.



در ترکیب مربعی زیر، خطوط متقابل شاخه ها نقطه ای کانونی برای درخت ساخته اند. (سعی کنید نقطه جذاب طرح را در جهت وسط کار قرار ندهید. نمونه عمودی سمت راست خطوط روان را که ریتم و تعادل بوجود آورده اند، نشان می دهد.)



ترکیب افقی بالا نمای یک چشم انداز را نشان می دهد. درختان بزرگ سمت چپ با گروه درختان کوچک سمت راست در تعادل هستند. با قرار دادن عناصر بزرگ در سمت چپ و راست، وسط کار آرام به نظر می آید.

درختها و یادداشتهای آنها

از آنجایی که بسیاری از گونه‌های درختان مشابه هم هستند، بهترین راه تشخیص دادن آنها از هم طراحی آنها است. آنها را با دقت مشاهده کنید و سپس مشخصات و حالت‌های هر کدام را بکشید. از مشاهداتتان یادداشت بردارید تا در هنگام طراحی بتوانید از آنها به عنوان منبع استفاده کنید.

برای کمک به طراحین، یک کتابخانه شخصی از عکس درختان از کتابهای راهنما و مجلات جمع‌آوری کنید. به این مجموعه بایگانی هنرمند می‌گویند.



پوست کرم‌روشن



گاهی پوست درختان شکاف می‌خورد

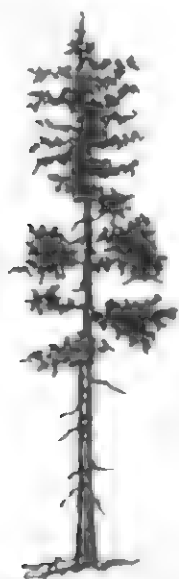
طراحی از روی کتابها و مجلات کاری با ارزش است و آن را برای اینکه صحنه‌هایی را خلق کنید مفید خواهید یافت. یک مداد و دفتر طراحی با خود حمل کنید و انواع از درختان را از طبیعت درون آن بکشید.

کاج سفید پیچ خورده

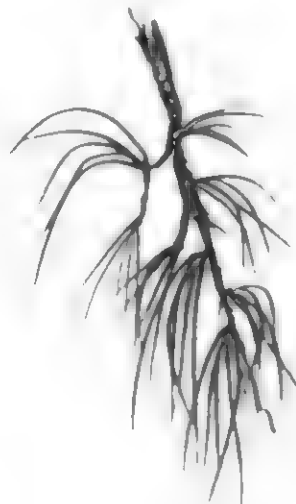


زمسه‌روشن

در دفتر طراحتان جزئیاتی مانند بافت تنه درخت، الگوی برگها، شکل سوزن‌ها، اطلاعاتی درباره تنه و سایر موارد روی درخت یا دور آن را توضیح دهید. درباره جزئیات به اندازه کافی یادداشت بردارید طوری که درخت را تقریباً ثبت کنید.



کاج شکری (۲۰۰ تا ۲۲۰ فوت ارتفاع دارد)



خوشه‌های پنج سوزنی



شکل اولیه برگ



بدون سب

سب



درخت رس

خطوطی بکشید که شکل هر تنه را ادامه دهند

اشکلهای ساده شروع کنید

هنگامی که درختان را از کتاب یا از نمونه رنده طراحی می کنید، ابتدا شکلهای اولیه را با خطوط طراحی ساده بکشید. برای مثال، این درخت با خطهای مستقیم برای تنه و شاخه ها و خطوط خمیده برای گروه برگهای بزرگ طراحی شده است.

ارزشهای رنگی تیره

را اضافه کنید



شکلهای اولیه را بلوک بندی کنید



شکلهای را اصلاح کنید



در مرحله ۱ شکلهای ابتدایی را با نوک مداد HB بکشید. در مرحله ۲ شکلهای را اصلاح کنید. مانند مرحله ۳ از یک مداد B2 برای سایه زدن نواحی تیره پشت شاخه ها که ایجاد عمق می کند استفاده کنید. سپس در مرحله ۴ اضافه کردن ارزشهای رنگی تیره را ادامه دهید و کشیدن برگها را شروع کنید. توجه کنید تغییر ارزشهای رنگی در طراحی نهایی ایجاد عمق می کند. و برای تمام کردن طراحی جزئیات مناظر را اضافه کنید.

برگها را با خطوط کوتاه و خمیده ارائه دهد



عناصر منظره باعث می شوند درخت استقرار یافته به نظر بیاید

خطوطی روس - کدر

مداد بکشید

شکل درختان

شکل درختان بصورت عجیبی تغییر می کند. بعضی از آنان بلند و باریکند و بعضی دیگر کوتاه و عریضند. برای اینکه کیفیت خوبی به طراحیتان بدهید، باید بسیاری از تفاوت‌های دقیق را نشان دهید - مخصوصاً در خانواده درختان، هر درختی خصوصیات و الگوی رشد خاص خود را دارد. شکل درختان مختلف را در این صفحه و ۳ صفحه بعد مطالعه کنید.

درختان کاج همیشه سبزند، و برگ‌های سوزنی دارند و میوه‌های مخروطی شکل تولید می کنند. درختان کاج گونه‌های زیادی دارند مانند شوکران، صنوبر - که شکلهای و بافتهای متفاوتی دارند. خلوط و سایه‌هایشان را با گونه‌های متفاوت درختان تطبیق دهید.



کاج اسف

کاج به سشد

ابتدا درختی که می‌خواهید طراحی کنید را مطالعه کنید، و در ذهنتان آن را به شکلهای ابتدایی تجزیه کنید به عنوان مثال، شوکران کوهی از یک مثلث طراحی می‌شود ولی کاج اسقف مشکل از شکلهای بیضوی است. از مداد 1B برای کشیدن طرح درخت و ارائه ارزشهای رنگی متوسط استفاده کنید. و برای نواحی تیره‌مدادبان را با 3B عوض کنید.



سرج جوب

غول بکر

صنوبر فر

شوکران کوهی

کاج باندروسا

درختان برگ پهن - مانند راش، افرا و بعضی از بلوطها - برگهای پهن و عریضی دارند، گل تولید می کنند و در هر پاییز برگهایشان می ریزد. تفاوتی را که در این نمونه ها نشان داده شده است، مطالعه کنید. همزمان که طراحی می کنید به تکنیکهایی که روی برگهای درختان کار شده است، دقت کنید ابتدا تنه را طراحی کنید و سپس شکل های عمومی هر گروه از برگها را پیش از سایه زدن شاخ و برگها، بکشید.



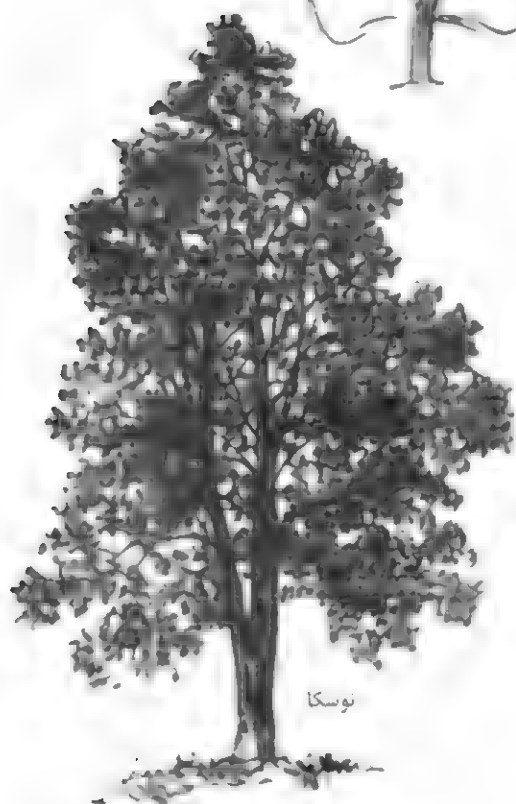
نمونه‌های رنگی شاخ و برگهای مرکب و ضخیمی در افرای قرمز بوجود آورده است



از کنار بوک مداد برای طرح شکل های اسدایی استفاده کنید



در اینجا شاخ و برگ درخت کم تراکم تر است، و شاخه ها و تنه قابل مشاهده اند



در این صفحات انواعی از خانواده درختان ارائه شده است. به تفاوت‌های موجود بین شکل‌ها و بافت‌های تنه‌ها و برگ‌ها دقت کنید.

برای طراحی این درختان به مداد گرد HB و مدادهای طراحی تخت نیاز دارید. برای بلوک بندی کمرنگ خطوط راهنما از طرح‌های کوچک استفاده کنید. خطوط متفاوتی را برای ایجاد ظاهر یکسان در هر درخت تجربه کنید

برگ‌های تنه از شاخه‌ها بصورت شعاعی درآمده‌اند

برای ایجاد بافت تنه و شاخه‌ها

از خطوط کوتاه و ضخیم

استفاده کنید

درخت حرجی

برای طراحی برگ‌های درخت

نارنگی با مداد ضخیم HB

خطوط کوتاه و سریع بکشید

درخت نارنگی

برون فرم می‌باشد

گاهی به درخت شکفته شده است

درخت نارنگی

طرح درختانی را که دوست دارید بکشید مطالعه کنید. شکلهای ابتدایی را با کنار مداد بلوک بندی کنید، خطوط را ساده و نرم بکشید. سپس، اجزای یکسان مانند شاخه‌ای بی برگ و رها یا حوشه‌ای از شاخ و برگ را اضافه کنید. برای ایجاد بافت، سعی کنید جهت خطوط و زاویه در دست گرفتن مداد را تغییر دهید.



برای طراحی سرو مونتری از خطوط زمخت و برای بید
مجنون از خطوط نازک و دقیق استفاده کنید

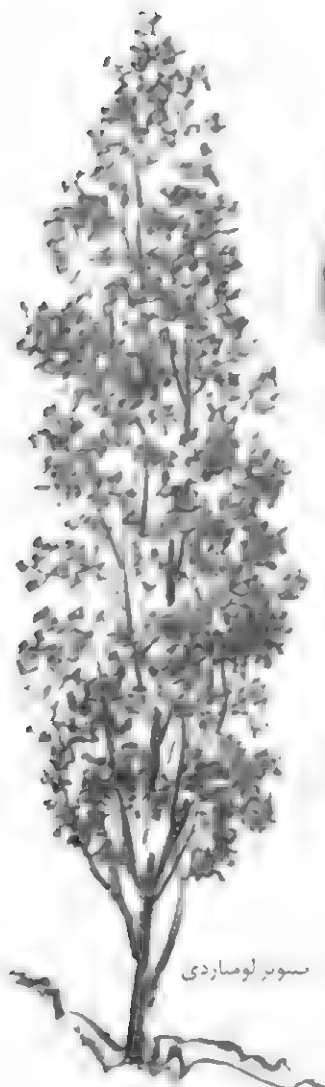
سرو مونتری



سور با
مخروطهای سر



سد مجنون



سور لوماردی



صنوبرها با مخروطهای تنز از قدیمی ترین
درختان هستند بعضی از آنها بیش از ۲۵۰۰
سال عمر کرده‌اند.

برای طراحی سوزنها از نوک
تیز مداد HB استفاده کنید. ارزشهای
رنگی تیره باید با کنار مداد HB اجرا شوند

شکل شاخ و برگ و تنه درختان

همانند تفاوت شکل درختان، تفاوت بین شاخه‌ها و برگ آنها نیز برای مشخص کردن خصوصیات هر درخت مهم است. به تفاوت‌های ظریف بین درختان گوناگون توجه کنید. ترکیب شاخه‌های درختان توده درخت را می‌سازد و تفاوت‌های کم بین اشکال درختان برای نشان دادن خصوصیات هر درخت مهم می‌باشند.



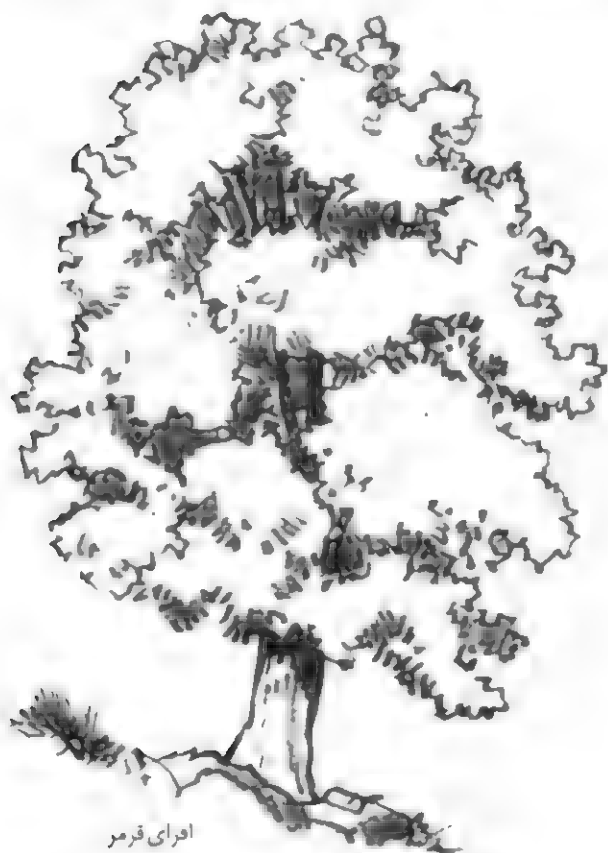
با مقایسه بین درختان فاس، سنوبر داگلاس یکپارچه و مستحکم است. گاهی شاخه‌ها روی این سنوبر می‌افتند که بعضی اوقات به آن "شوکران" گویند. درختان فاس همچنین در سیستم شاخه‌ای آسان و قابل تشخیص رشد می‌کنند که به آنها خصوصیت ظریفی می‌دهد.





درخت فاس جوان

افرای قرمز تنه‌ای عظیم و شاخه‌هایی مستحکم دارد که می‌تواند توده‌ی برگ‌ها را نگهداری کند. شکل زغال اخته‌ی غول پیکر، با شاخه‌های وسیع و شاخ و برگ‌های متراکمش زیبا و جذاب است. برای نگه داشتن چنین وسعتی تنه‌ی درخت به نظر کوچک می‌آید.



افرای قرمز

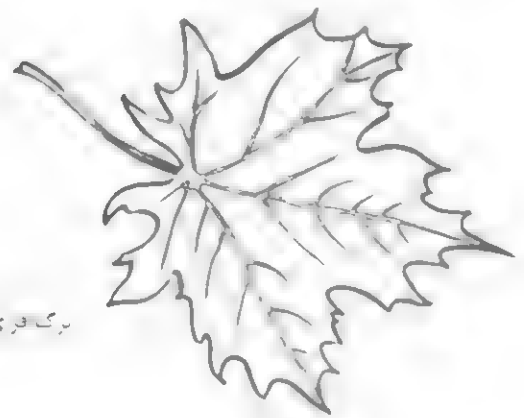


زغال اخته‌ی غول پیکر

برگها و گلپای ریغال اخته سن انواع مختلفش مقداری متفاوت است. اس حالت در بشیر خانواده ه صادق است اس تفاوتهای ظریف را ارائه دهید تا طراحیتان به حالتی صحیح در بیاید.



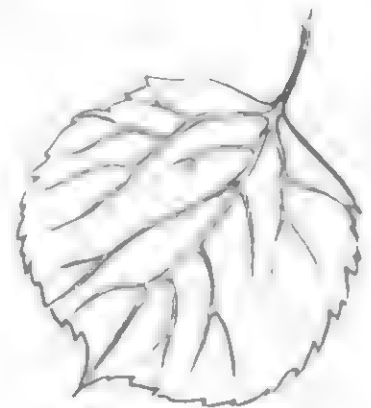
به تفاوتهای برگهای افرا که در زیر نشان داده شده است، دقت کنید. با توجه اینکه همه آنها متعلق به یک خانواده اند اما هر کدام شکل و الگویی منحصر به خودشان دارند. هر برگ را طراحی کنید و دقت داشته باشید که پیش از طراحی رگبرگها، شکلهای ابتدایی را درست بلوک بندی کرده باشید.



افرای قرمز می تواند تا ۶۰ تا ۸۰ فوت ارتفاع یابد و به رنگهای با شکوه پاییزی درآید.



برگ افرا سبزه



برگهای اشک لوزان شکلی گرد با لبه هایی دنداندار دارند

تخته درختان

به درخت معمولاً به شکل استوانه‌ای کشیده است. به علاوه، شاخه‌ها نیز استوانه‌هایی کشیده‌ترند که از تنه امتداد یافته‌اند. برای مشخص کردن تغییر جهت تنه درخت خطوط بیضی کمرنگی دور تنه در نقاط استراتژیک بکشید.



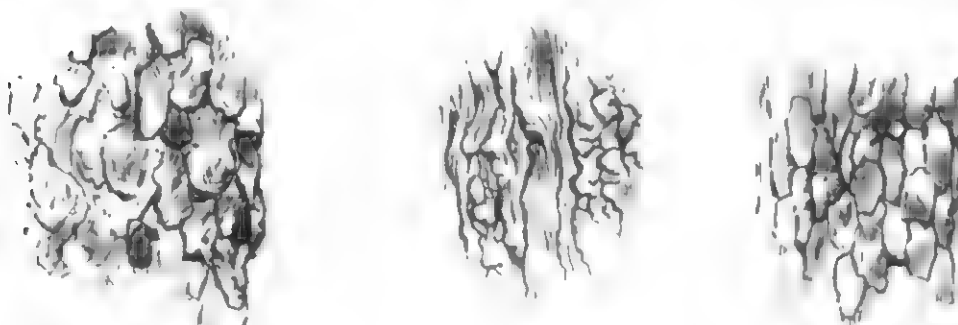
طراحی تنه‌های این صفحه را تمرین کنید. در مرحله اول از مداد HB برای طراحی کمرنگ شکلهای ابتدایی و بعضی‌ها استفاده کنید. در مرحله بعد تنه را با اضافه کردن بعضی‌های بشیر و سپس طراحی بعدادی خطوط خمیده برای مشخص کردن تغییرات سطوح اصلاح کنید. در مرحله آخر سایه زدن را با کار مداد HB شروع کنید. سایه زدن را انقدر ادامه دهید تا شاخه‌ها و گره‌ها نمایان شوند. برای اجرای نواحی تیره از نوک ضخیم مداد B2 استفاده کنید.



تنه درخت فان در طرح زیر در مقایسه با الگوی خشن پوست بلوط در انتهای سمت راست، نرم و هموار است. برای کشیدن تنه فان از کنار مداد HB استفاده کنید. فراموش نکنید که از بیضی‌ها به عنوان راهنما استفاده کنید.



الگوی پوسته‌ها بین خانواده بلوطها تغییر می‌کند. این تفاوت‌های طرح ریز به اندازه تفاوت در شکل برگ‌ها و شاخه‌ها، مهم هستند. برای اجرای پوسته بلوط از مداد HB تیز استفاده کنید. با خطوط راهنما شروع کنید و همزمان با تکمیل بافتها ارزشهای رنگی تیره‌تر را اضافه کنید. همه خطوط را آزاد و راحت بکشید تا طرحتان به نظر بی‌روح و سفت به نظر نیاید.



توجه داشته باشید که ارزشهای رنگی تیره برای مشخص کردن شیارها و ترکهای پوسته استفاده شده‌اند.

الگوی پوست بلوط

تنه پیر درخت زیر با استفاده از کنار مداد تیز HB و نوک گرد و ضخیم طراحی شده است. شکل را کمرنگ طراحی کنید و سوراخ را در آن قرار دهید. آنقدر سایه زدن را ادامه دهید تا بافتها و عمق مورد نظر بدست بیاید. دقت کنید که خطوطتان انحناها و درز و شکافهای تنه را دنبال می‌کند.

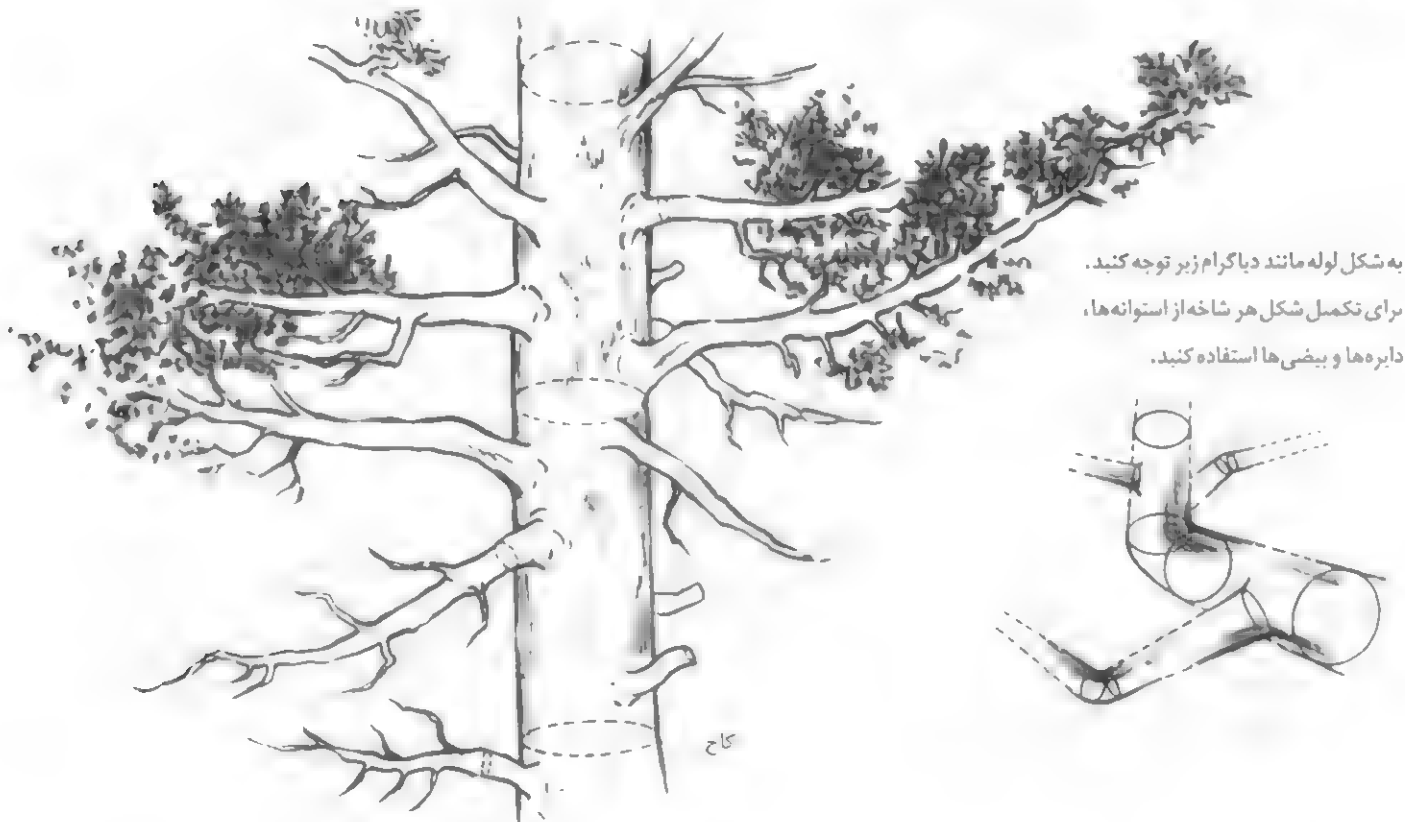


شاخه‌ها

همزمان که درختان رشد می‌کنند، بلندتر و ضخیم‌تر می‌شوند. به تفاوت‌های الگوی رشد گونه‌های مختلف درختان توجه کنید. در درختان با برگ‌های پهن، تنه درخت به شاخه‌های خمیده زیادی تقسیم می‌شود، اما در کاجها تنه رو به بالا با شاخه‌های کوچک در فواصل منظم رشد می‌کند.



در مرحله ۱ طراحی ناهموار از هر شاخه بکشید، و نشان دهید در کجا جهتشان تغییر کرده است. از طرحها به عنوان راهنمایی برای بلوک بندی شکل شاخه‌ها در مرحله ۲ استفاده کنید. در آخر، سایه‌هایی برای نشان دادن گردی شاخه‌های پیچیده اضافه کنید. خطوط سایه باید شکسته و فاصله دار باشند، زیرا سایه‌های ممتد و نرم موضوع را درخشان و متالیک نشان می‌دهند.



به شکل لوله مانند دیاکرام زیر توجه کنید. برای تکمیل شکل هر شاخه از استوانه‌ها، دایره‌ها و بیضی‌ها استفاده کنید.

تمرین کردن به شما کمک می‌کند با شاخه‌ها و برگ‌های طبیعی طراحی کنید. نگاه کنید چگونه این درختان با یکدیگر متفاوتند. شاخ و برگ‌های درخت بوت جوان از خطوط کوتاه و ممتد تشکیل شده‌اند. دقت کنید که شاخه‌ها رو به بالا رشد کرده‌اند. بافت برگ‌های درخت پنبه نیز مشابه بوت است، اما شکسته‌تر، غریب‌تر و نامنظم‌تر است. به الگوی شاخه‌های بی‌قاعده این درخت توجه کنید خطوط شاخ و برگ درخت فلفل مستقیم‌تر هستند تا حالت پوشیده آن را نشان دهید. دقت کنید که شاخه‌ها به سمت پایین نیز افتاده‌اند.



برای شاخ و برگ‌های بوت جوان از مداد نوک تیز HB استفاده شده است.



از نوک ضخیم مداد HB برای برگ‌های درخت فلفل استفاده شده است.



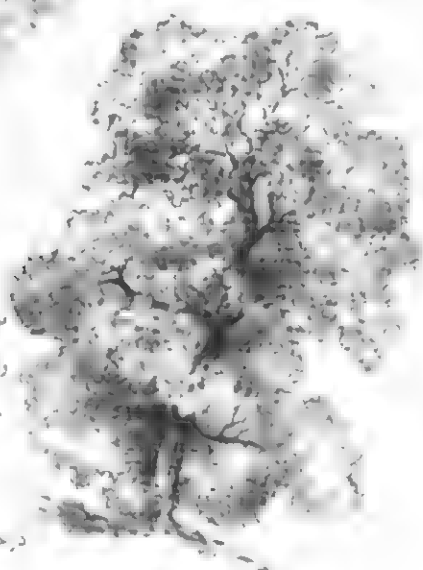
از کار مداد HB برای شاخ و برگ‌های درخت پنبه استفاده شده است.



در مرحله ۱، هر طراحی را با طرح‌های کمرنگ شکل‌های عمومی درخت با نوک ضخیم مداد HB شروع کنید. هنگامی که شکل‌های ابتدایی صحیح شدند، از سایه‌های روشن برای ارزش‌های رنگی متوسط نشان داده شده در مرحله ۲ استفاده کنید. برای نواحی تیره از مداد B2 استفاده کنید و سایه‌های روشن را با نوک پاک‌کن خمیری در بیاورید.



درخت فلفل



برای ایجاد سایه‌های روشن در برگ‌ها از پاک‌کن خمیری استفاده کنید.

درخت پنبه



بوت جوان

لگوی ریشه

ریشه‌های درختان به سمت پایین رشد می‌کنند و مانند تورموری هستند که درخت را مثل یک لنگر به زمین متصل می‌کند. الگوی ریشه پیچش‌ها و ناهمواریهایی دارد که آنها را برای طراحی جالب می‌کند. درختان پیر شکل پیچیده‌تری از درختان جوان دارند اما تمام انواع درختان می‌توانند با بلوک بندی خطوط ساده طراحی شوند. الگوهای ریشه نشان داده شده روی درختان بالغ را مطالعه کنید.



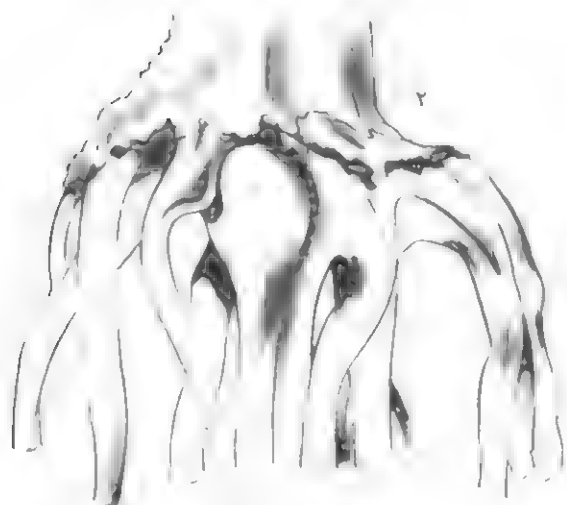
در مرحله ۱ با بلوک بندی کمرنگ شکلها با مداد HBB شروع کنید. در مرحله ۲ شکل ریشه‌ها را اصلاح کنید و در مرحله ۳ فرمها را ایجاد کنید. عمق ارزشهای رنگی را با فشار زیاد مداد برای ارزشهای رنگی تیره و فشار کم مداد برای ارزشهای رنگی روشن و متوسط تغییر دهید. درخت را به سمت بالا یا خطوط خمیده آنقدر سایه بزنید تا به تنه برسید. خطوط خمیده را با نوک مداد B2 بکشید تا فرم گرد ریشه‌ها را نشان دهد.

چمنهای دور ریشه را با کنار مداد طراحی کنید.
این کار درخت را متصل شده به زمین نشان می‌دهد.



بیشتر درختان در زمینهای پر از آب نمیتوانند رشد کنند، اما سرو برهنه در مردابهای جنوب شرقی آمریکا گل می دهد. این الگوی غیرعادی ریشه برای طراحی جالب است.

در مرحله ۱ ریشه های رشد یافته به سمت پایین در آب بلوک بندی کنید و تنه را طراحی کنید. در مرحله ۲ سازه های اصلی را ایجاد کنید، سپس ارزشهای رنگی متوسط (بر عکس مراحل تمرینات قبل) اضافه کنید. از تیره ترین سایه ها برای مقایسه با عمق سایه ها بافت های دیگر استفاده کنید. بافت زمخت تنه را با نوک ضخیم و کنار مداد HB تکمیل کنید. از مداد مشابه برای طراحی انعکاس در آب استفاده کنید.



این سرو عرعدی ریشه های گریابی دارد که مشابه انگشت های عولی است که از آب بیرون مانده است.



ارزشهای رنگی و روشن تر برای طراحی سروها در زمینه استفاده می شوند.

سرو برهنه

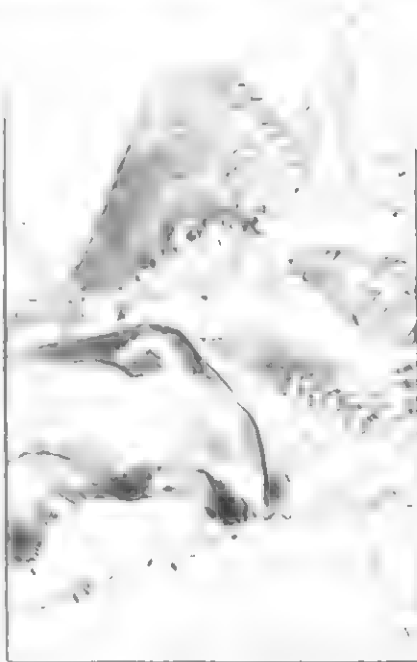


بافتهای اصلی درخت و شاخ و برگها

بسیاری از عناصر می توانند در پایه یک درخت مانند سنگ، خزه، سرخس ها، شاخه های کوچک و برگهای مرده دیده شوند. طراحی از درختان هنگامی که اینها با انواعی از گیاهان و عناصر دیگر در منظره احاطه شده باشند، طبیعی تر به نظر می آید.



۱



۲



۳

خزه ها و سرخس ها گیاهانی رطوبت دوست هستند که اغلب نزدیک و روی درختان پیدا می شوند.

این نمایش عناصر مناظر مختلف خیلی دقیق است. در مرحله ۱ برای بلوک بندی موضوع از مداد HB تیز استفاده کنید. مانند مرحله ۲ سایه زدن پایه درخت و ارزشهای رنگی متوسط را با نوک ضخیم مداد HB شروع کنید.

مانند مرحله ۳ بافتهای گیاهان را با نوک مداد B2 اضافه کنید و برای تیره ترین سطوح و شکافها خطوط را با مداد اجرا کنید. آنقدر فرم و بافتها را اضافه کنید تا به حالت دلخواهتان برسید.



در بعضی از طراحیها، تنها نشان
دادن یک زمینه از شاخ و برگها لازم است.

برای پایدار نشان دادن درختان در دامنه‌ها، در پایه آنها موضوعاتی را طراحی کنید. این طراحیها با اضافه کردن بوته‌ها، شاخه‌های کوچک، برگهای مرده و سنگها طبیعی‌تر به نظر می‌رسند. توجه کنید که دو طرح بالای این صفحه، با خطوط آزاد کشیده شده‌اند در حالیکه طرحهای پایین با خطوط دقیق‌تر و تیزتر کشیده شده‌اند.



به استفاده از خطوط متضاد که چشم را
به میان طراحی هدایت می‌کنند، توجه کنید.

اختان افتاده و مرده

بسیاری از درختان توسط ارگانیزمهایی مانند حشرات یا قارچها از بین می‌روند. اما درختان مرده یا افتاده برای طراحی جذاب هستند. در این نمونه درخت هیچ پوستی ندارد. سطح آن تعدادی گره و جهت آنها را نشان می‌دهد. عناصر احاطه کننده باعث شده‌اند تا درخت در حال استراحت روی یک سطح به نظر بیاید.

این طراحی بدون عیب با مداد HB اجرا شده است. ابتدا دقت کنید که پیش از اضافه کردن جزئیات در مرحله ۲، خطوط بلوک بندیتان در مرحله ۱ درست است. به شاخه‌ها دقت کنید؛ شاخه‌های کوچک از شاخه‌های بزرگ شکاف حورده‌اند. اجرای عناصر روی زمین را مانند سنگها، چمنها و بوته‌ها را شروع کنید.

از کنار بوک مداد برای جدا کردن طرحهای ابتدایی استفاده کنید.

فراموش نکنید در هنگام بلوک بندی سه و شاخه‌ها از خطوط سمبوی و اسوانه‌ای استفاده کنید.

حتماً در شاخه‌ها سایه طرح بزنید.

در مرحله ۳ تیره‌ترین سایه‌ها را مشخص کنید، و پس از آن مناظر را تکمیل کنید. برای ایجاد خطوط و شیارهای تیره‌تر مداد را بیشتر فشار دهید.

تغییر ارزشهای رنگی بافت افرای فرمز افتاده را ایجاد می‌کند.

در مرحله پایانی سایه زدن را ادامه دهید و بافت درخت را ایجاد کنید. جزئیاتی مانند گره‌ها و شاخ و برگهای روی زمین را اضافه کنید. فراموش نکنید که بعضی نواحی را برای ایجاد کنتراست سفید باقی بگذارید.

شاخه‌های درختان افتاده ممکن است شکلی پیح خورده داشته باشند، که می‌توانید ترکیب جالبی را بوجود آورد. برای طراحی این نمونه‌ها به مدادهای HB و B2 نیاز دارید.



معمولاً گونه‌هایی برهنه مانند این در امتداد ساحل دریاها و کنار رودها پیدا می‌شوند.

در مرحله ۱ با بلوک بندی بزرگترین شکلها شروع کنید. در مراحل ۲ و ۳ برای مشخص کردن اعماق مخلف ته شاخه‌ها، سایه‌ها را اضافه کنید. نواحی زمخت و ناهموار پوست و نواحی نرم و هموار که چوب برهنه را نشان می‌دهند را تکمیل کنید. خطوط باید کانورهای شاخه‌ها را دنبال کنند. سپس ماسه‌ها، قله‌سنگها و یک سایه در پانه درخت طراحی کنید. از کناره‌ها و نوک مدادها برای بافت موردنظر استفاده کنید.

برای اضافه کردن سایه‌های تیره و بافت در پوست درخت از مداد B2 استفاده کنید.

برای طراحی الگوی خط ماسه شاخه‌های برهنه از مداد نیز HB استفاده کنید.



وط با عظمت

طراحی از درختان شانس بزرگی را برای تمرین سایه‌های طرح فراهم می‌کنند. در هنگام طراحی سایه‌های طرح، به این مشاهدات توجه داشته باشید: ۱- سایه شکل زمینه یا ناحیه‌ای را که بر آن افتاده است را می‌گیرد؛ ۲- تغییر ارزشهای رنگی می‌تواند در سایه‌ها ظاهر شود؛ ۳- بافت‌های سطحی و جزئیات ممکن است در میان سایه‌ها دیده شوند؛ و ۴- نواحی روشن‌تر ممکن است در میان سایه طرح با شاخ و برگ درخت مشخص شوند.

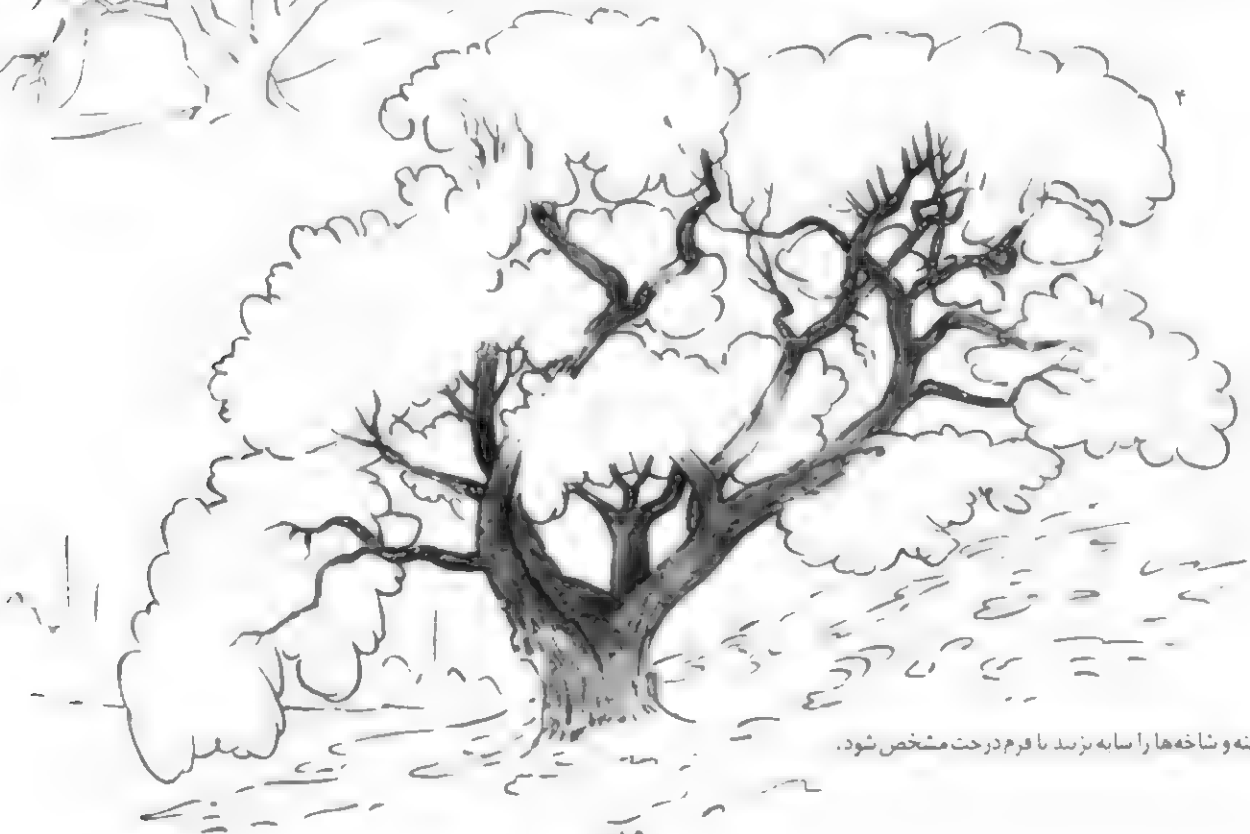
برای هر طراحی صحیحی نیاز دارید که درباره منبع نور و چگونگی بازتاب آن مطلع باشید. در این طراحی، نور خورشید از میان فواصل بین شاخ و برگ درختان می‌تابد و بر روی زمین نقش می‌بندد.



شاید به دلیل اندازه، مقاومت و عمر طولانی درختان، بسیاری از فرهنگ‌ها و مذاهب به آنها احترام می‌گذارند.



با طرح کمرنگ شکل درخت شروع کنید. سپس، بوسته‌های تنه را با کنار مداد HB سایه بزنید، و شاخه‌های کوچک‌تر را با نوک مداد اضافه کنید. فراموش نکنید که نواحی روشن کمی را در شاخ و برگ درختان برای ایجاد عمق باقی بگذارید. همچنین سایه طرح را در دامنه علفزار طوری مشخص کنید که الگوی بازتاب شکل درخت مشخص باشد.



بوسته و شاخه‌ها را سایه بزنید تا فرم درخت مشخص شود.

طرح درختان را در دور دست کمرنگ با مداد HB بکشید. سپس، سابه‌ها را به سه درخت اضافه کنید تا فرم آنها بدست آید. سعی نکنید که هر برگ را بکشید؛ و به جای آن از خطوط ممید، منضوی و کوچک برای نشان دادن شاخ و برگها استفاده کنید.



مشخص کردن قسمتهایی از

نور خورشید در سابه‌ها.

برای سابه طرح در مرحله آخر، از نوک مداد HB استفاده کنید. برای مشخص کردن دخت عظیم از خطوط کوتاه عمودی استفاده کنید. سابه طرح باید در مرکز از همه جا نبره در و در نزدیک لبه‌های خارجی از همه جا روستر باشد. برای مشخص کردن خرده‌ها و برگ‌های افتاده خطوط کوتاه و کمرنگ متضادی بکشید. سپس نواحی تیره پایانی را با نوک تیز مداد B2 اضافه کنید.

منبع نور از سمت چپ و بالا است

درخت، اشعه‌های خورشید را

بلوک بندی می‌کند و طرح یک

سابه را روی زمین می‌اندازد.



نور خورشید از سمت چپ و بالا است

درخت، اشعه‌های خورشید را

یک طراحی خوب راه طولانی تا دست یافتن به منظره‌ای زیبا دارد. در این طراحی درخت، پیر و با عظمت است. تنه درخت از پایه‌اش به سمت وسط طراحی و بالای آن خم شده است. جاده مارپیچ به دو منظور است - توجه چشم را به میان طراحی جلب می‌کند و کنتراست ایجاد می‌کند، که به خط نسبتاً مستقیم تنه تعادل می‌بخشد.



شکلهای درختان و
جاده را اصلاح کنید.



برای بلوک بندی توده شکلهای
از مداد HB استفاده کنید.

برای شروع این منظره، شکلهای ابتدایی را قرار دهید، آنها را اصلاح کنید و سپس ارزشهای رنگی را اضافه کنید. ارزشهای رنگی روشن و متوسط برای ایجاد صحنه پشت برای سایه‌های شدیدتر استفاده کنید. از خطوط عمودی روشن برای درختان در زمینه پشت استفاده کنید. همزمان که به سمت پیش زمینه می‌آید ارزشهای رنگی و جزئیات را اضافه کنید.

از کنار مداد HB برای خطوط عریض شاخ و برگها و
نواحی سایه زده شده استفاده کنید.

اضافه کردن ارزشهای رنگی را ادامه دهید و راهتان
را به سمت پیش زمینه پیش ببرید.

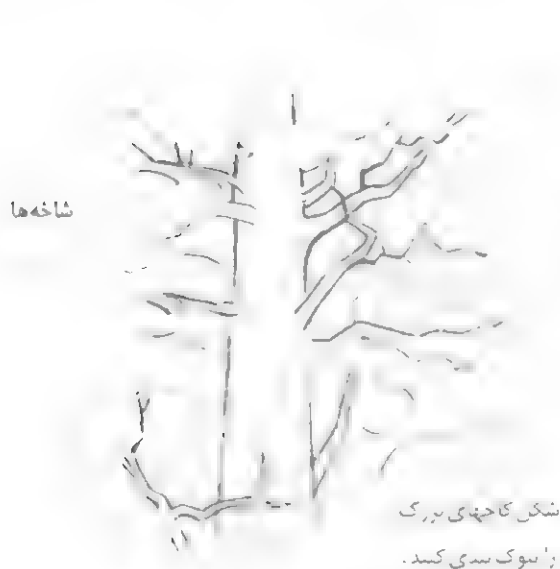


ارزشهای رنگی تیره را با نوک ضخیم مداد B2 اضافه کنید. بافت شاخ و برگها را ادامه دهید، بعضی نواحی را برای ایجاد عمق روشن تر باقی بگذارید. از کنار مداد HB برای کمرنگ سایه زدن آسمان استفاده کنید. فرم ابرها را پاک کن خمیری پاک کنید.



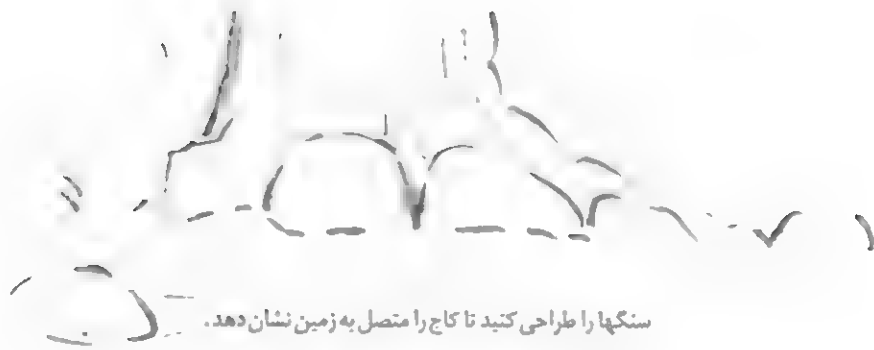
اجزای تیز و دندانه دار

این منظره از جنگل آرام علاقه شما را به دلیل کنتراست قوی بین تیرگی و روشنی جلب می کند. در اینجا برگ‌ها با قرارگیری دقیق همه عناصر، مانند اینکه درختان کاج کوه‌های زمینه را چارچوب بندی کرده‌اند، ایجاد شده است.



بنه‌ها، شاخه‌ها، شاخ و برگ‌ها و ریشه‌های درختان کاج موضوعات جالبی برای طراحی هستند. همزمان که موضوع را در این طراحی با جزئیات بلوک بندی می کنید، خطوط را ساده بکشید. هم‌منظور که طراحی را ادامه می دهید، عمق پس‌زمینه در نواحی مجسم شده ایجاد کنید. سعی کنید روی هیچ ناحیه‌ای زیاد تمرکز نکنید؛ هدف تکمیل تدریجی تمام عناصر هم‌زمان با هم است تا اثری متعادل و دلپذیر ایجاد شود.





سنگها را طراحی کنید تا کاج را متصل به زمین نشان دهد.



یک فونداسون سطح را پیش از سایه زدن خلق کنید.



آخرین سایه های تیره را با مداد B2 تکمیل کنید.

از نوک ضخیم مداد B2 برای پر کردن تیره ترین ارزشهای رنگی پوسته درخت استفاده کنید. به نرمی سایه های بزرگی در زیر بوته ها و درختان دوردست ایجاد کنید. دقت کنید که حداقل سایه ها در درختان سمت چپ شاخ و برگهای روشن تری را مانند اشک طلائی مشخص می کند. آسمان را با کنار مداد HB به آرامی سایه بزنید. همزمان که سایه می زنید فرم ابرها را ارائه دهید، برای مشخص کردن ناحیه اتمسفر بدون بافت از خطوط یکسان استفاده کنید. سپس، هر خطی را که ناخواسته در کوهها و آسمان رفته است را با پاک کن خمیری پاک کنید.

کمیتهایی را که در درختان معمولاً تحسین می کنیم، حاصلتهایی است که آنها را در خودمان و دیگران ارزشمند می دانیم - قدرت، وقار و استقامت.

از طراحی لذت ببرید!



بخش سوم

طراحی گل‌ها

نوشته ویلیام اف. پاول



نوشته ویلیام اف. پاول
آنچه از این کتاب می آموزید...

شروع با شکل‌های ابتدایی

یاد بگیرید که چگونه با بلوک بندی به شکل اولیه نزدیک شوید.

استفاده از تکنیک‌های سایه زدن

ایجاد بافت

سپس پیاموزید که چگونه مرحله به مرحله کارتان را اصلاح کنید.

اضافه کردن زمینه

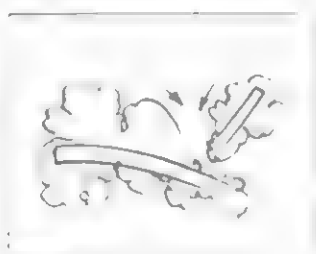
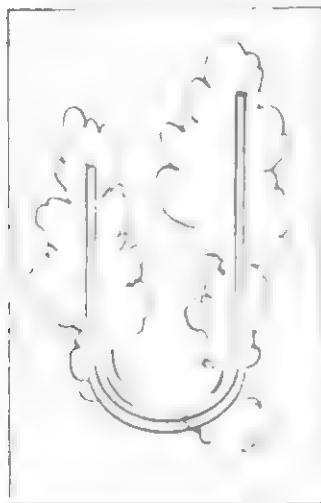
پروژه های طراحی را ادامه دهید، و فرم گل را با استفاده از سایه زدن بدست آورید

ویلیام اف. پاول

ما طبیعتاً نسبت به گل جذب می شویم. شکل، رنگ و بافت‌های متنوع و جالب آنها به عنوان منبع الهام بخش هنری بی انتها می باشد. در این کتاب شما نحوه طراحی انواع گلها از مراحل ابتدایی با فرم تکمیل شده شان را پله به پله یاد می گیرید. شما با تهیه و آماده کردن وسایل و مواد مورد نیاز برای اینکه با تکنیک‌های سایه زدن به گلها بتان زندگی ببخشید، شروع می کنید. سپس اساس و پایه تجسم ترکیبات و ترتیب گلدار کردن را می آموزید که در نتیجه می توانید زندگینان را پونا کنید. این کتاب همچنین شامل انواع قلم موهای دستی برای یکی کردن آثار غیر معمول و اجزای زمینه بهم برای به پایان رساندن کار هنری است. با کمی تمرین می بینید که می توانید گل‌های زیبایی بکشید و آثار فوق العاده ای خلق کنید.

کییات تجسمی

برای اینکه به ترکیبی جذاب دست یابید می توانید از تکنیکهای متفاوتی استفاده کنید. خطوط و شکلها را در زوایای مختلف در کنار هم قرار دهید. خواهید دید که ترکیبات چگونه ناخود آگاه چشم را به طرف مرکز هدایت می کنند.

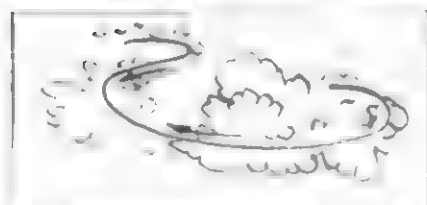
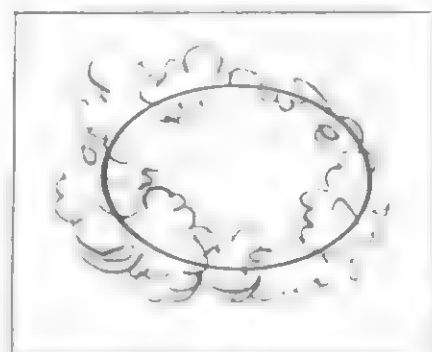
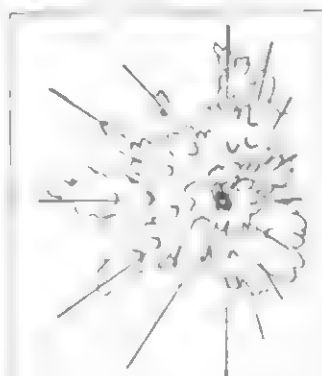
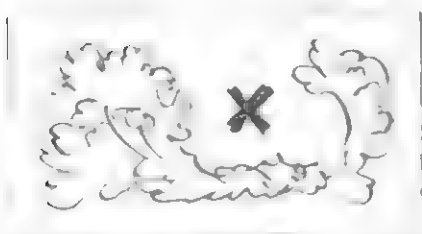


حروف الفبا ابزارهای خوبی برای ترکیب بندی هستند. به عنوان مثال گلهای و موضوعات دیگر در شکل ۱۱ ناهموار زیبا می شوند.

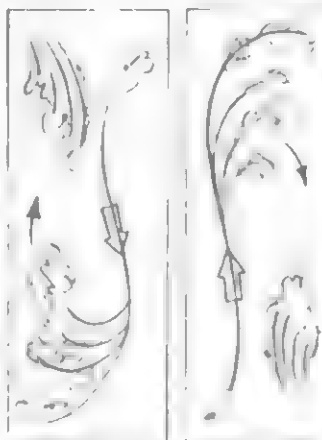
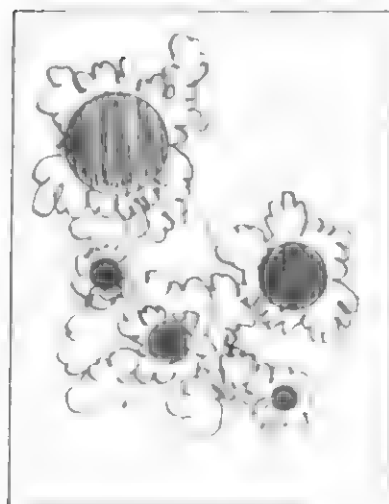
طرح وسط صفحه از همه قابل توجه تر است زیرا توجه چشم بصورت اتوماتیک به مرکز ترکیب جلب می شود.

در ترکیب زیر توجه ما به مرکز طرح با حالتی؟ شکل جلب می شود. سمت راست طرح بزرگتر از سمت چپ آن است، اما با فضاهای بیشتر در سمت چپ طرح، تعادل بدست آمده است.

قرار گیری موضوعات در مرکز، توجه بسیار مهم است. همیشه طراحی یک دایره یا بیضی همانطور که در شکل پایین نشان داده شده است چشم را به دیدن دور کار راهنمایی می کند.



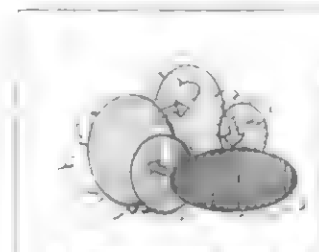
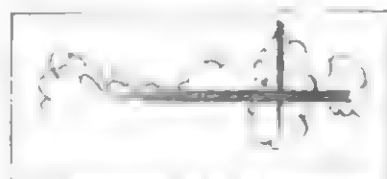
در مثال بعدی قرار گیری بیضی هایی با سایزهای متفاوت در یک دایره می تواند ترکیبی قابل توجه را بوجود آورد.



خطوط متقاطع افقی در مثال بالا حس روشن و واضح را در برابر حس سرعت و حمل در مثال پایین بوجود می آورد.

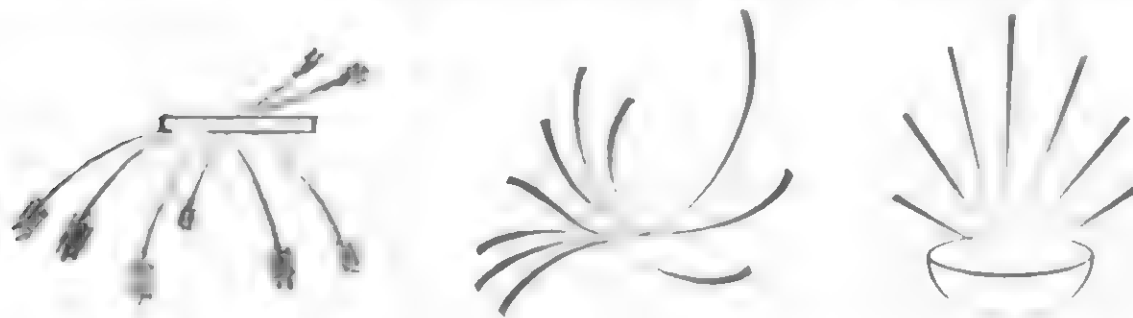
این طرح را بکشید و سپس آنرا برعکس کنید تا به قطعه کناری مانند شکل بالا دست یابید. به حرکتی که دو طرح را بوجود آورده، توجه کنید.

در مثال بعدی قرار گیری بیضی هایی با سایزهای متفاوت در یک دایره می تواند ترکیبی قابل توجه را بوجود آورد.



نهم و ترتیب گل

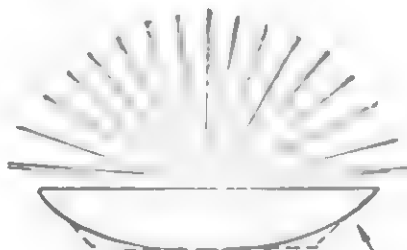
دیاگرامهای زیر می توانند به شما در نظم و ترتیب بندی متعادل گلها کمک کنند. از گلهای تازه عکس بگیرید و آنها را بایگانی کنید و به عنوان یک منبع از آنها استفاده کنید. ممکن است که بخواهید از گلپایتان از زوایای مختلف - نمای نزدیک، نمای دور، از بالا یا پایین - عکسبرداری کنید. در نتیجه می بینید که ترکیبات متفاوتی از یک موضوع خواهید داشت.



یک کاسه گرد می تواند نقطه مرکزی بسیار خوبی برای خطوطی که از بالا و خارج می آیند باشد. سعی کنید که به یک تعادل کلی برسید. طرح بالا بر اساس یک ترکیب بندی شرقی است. گل کشیده مرکزی نشانگر بهشت، خطوط پایینی سمبل انحرافات و باقی آنها نشانگر زمین و مرد می باشند.



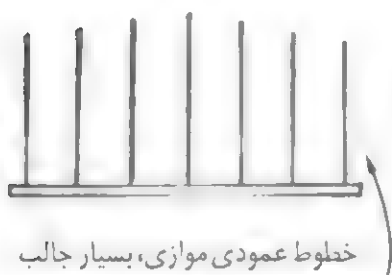
طرحهای ابر مانند، نیز همیشه جالب توجه هستند. فرم بندی ابرها را مطالعه و تمرین کنید و حالت و تناسب آنها را در ذهنتان بسپارید.



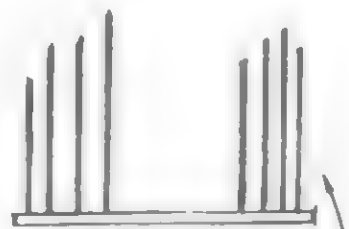
بسیاری از طرح گلها در این طرح کمائی جای می گیرند. سعی کنید که به یک کمان هموار در بالا برسید.



مثالهای بالا نمونه هایی از طرحهای شرقی هستند.



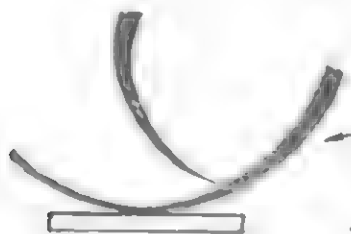
خطوط عمودی موازی، بسیار جالب هستند و ترتیب واحدی را می دهند. سعی کنید که در این طرح فاصله ها را برابر ارائه کنید.



این طرح در میانش هیچ فضای منفی و بازی ندارد و باید در تعادل با فضاهای مثبت به کار رود.

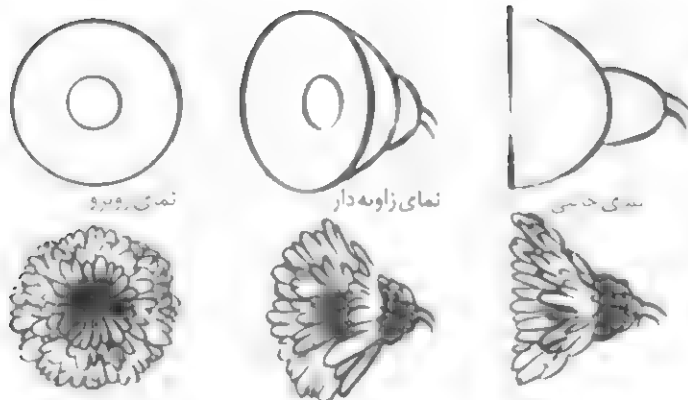


استفاده از خطوط خمیده و راست همزمان با هم جذاب است. خطوط راست عمودی در تقابل با خطوط خمیده، طرحی متعادل و موفق و زیبا را بوجود آورده است.

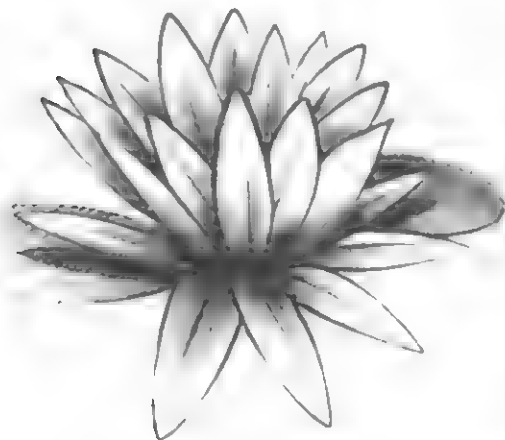


دقت کنید که چگونه این تعادل دلپذیر از تکمیل شدن خطوط خمیده با خطوط افقی بوجود آمده است.

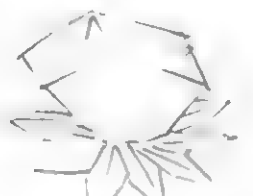
اجزای اولیه گل



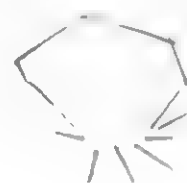
همانطور که می بینید حتی پیچیده ترین گلها هم می توانند با شکلهای ساده کشیده شوند یک گل را که دوست دارید طراحی کنید از نزدیک مطالعه کنید و به دنبال شکلهای کلی آن بگردید طرح اجمالی شکل آنرا بکشید و به دنبال شکلهای دیگر آن بگردید دور شکلهای کوچکتری مثل گلبرگها و برگها که جزئیات را می سازند، بلوک بندی کنید هنگامی که یک طرح را کامل کردید خطوط را پاک کنید و شروع به سایه زدن کار کنید.



کار را با سایه گذاری تکمیل کنید.



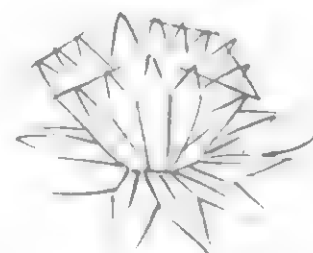
بلوک در شکلهای کوچکتر



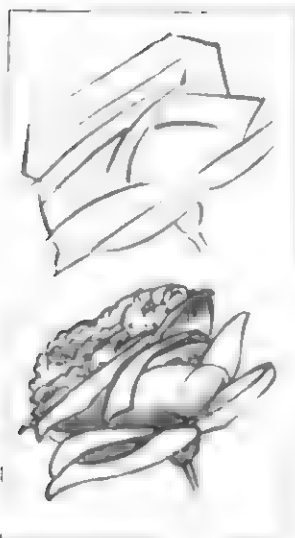
طرح شکل اولیه



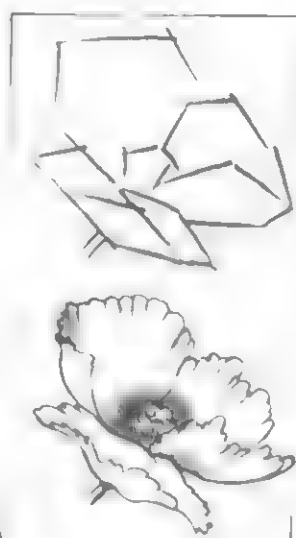
خطوط را پاک کنید



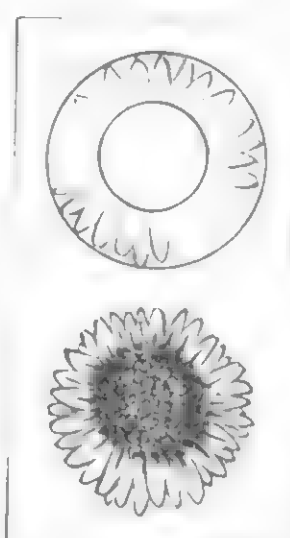
جزئیات را اضافه کنید.



طراحی گلها به طراحی گلبرگهای فراوانی دارند، مقداری بیشتر کار می برد اما اگر یک بار طرح اولیه آنها کشیده شود جزئیات به راحتی طراحی می شوند.



طراحی این نمای سه رخ ممکن است به نظر شما مشکل باشد، اما می توانید شکلهای اولیه آنرا با دقت بیرون آورید. هر گلبرگ را با خطوط کوچک در زاویه درست بکشید.



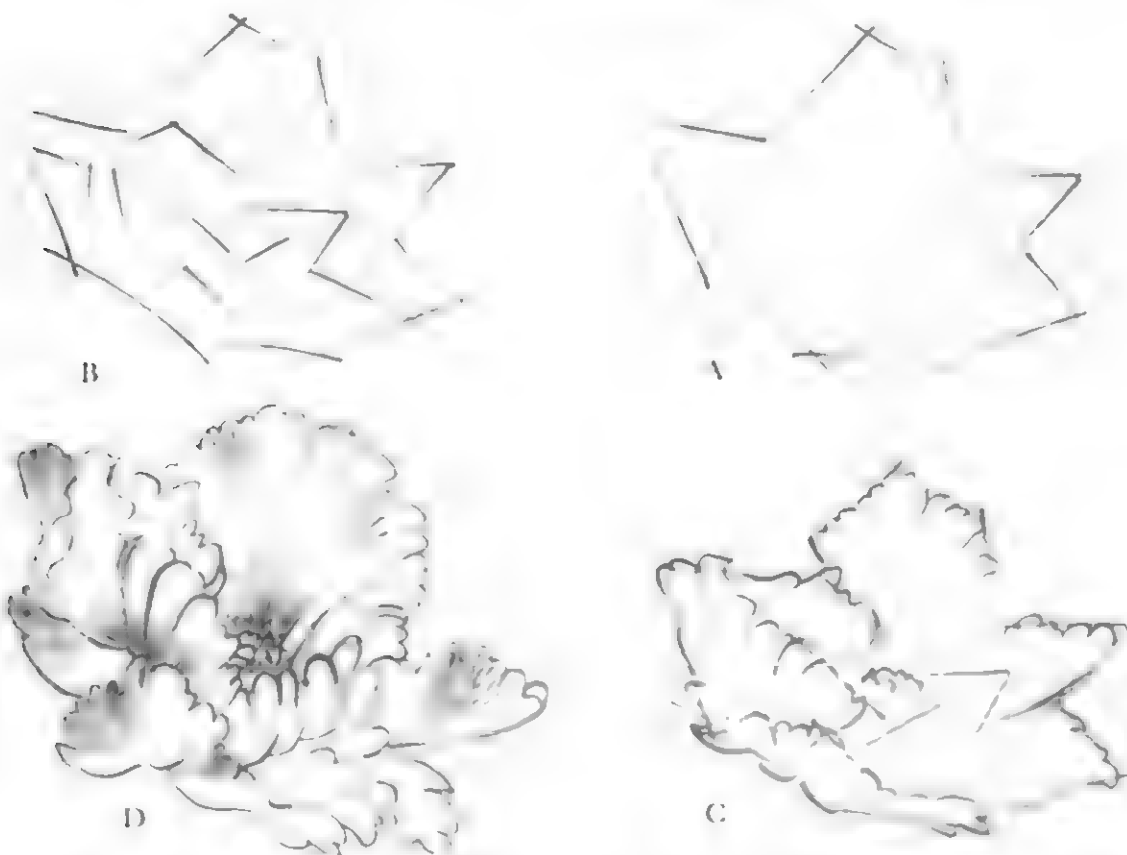
دایره ها به شما کمک می کنند تا گلهای مدور بکشید. ساینز آن را با یک دایره بزرگ مشخص کنید و یک دایره کوچکتر درون آن بکشید. از آنها به عنوان راهنما استفاده کنید و جزئیات را سایه بزنید.



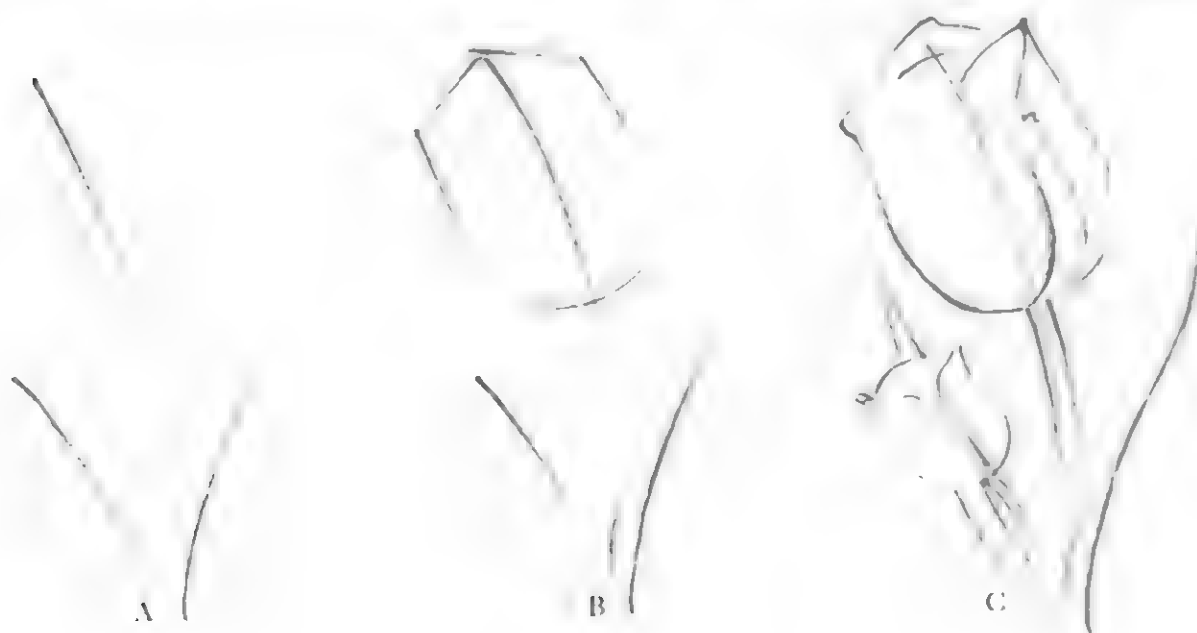
با یک مداد HB شکل فنجان مانند گل را اول طراحی کنید، سپس گلبرگها و ساقه را همانند شکل بالا قرار دهید. کار را با سایه زدن تکمیل کنید.

طراحی اولیه گل

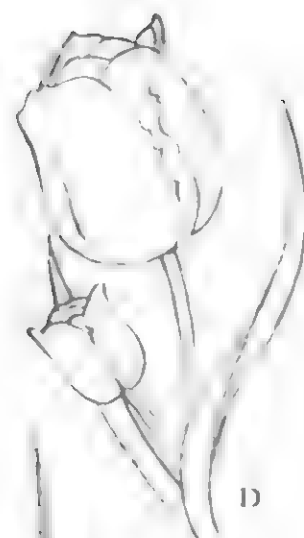
گونه ها و شکلهای متفاوتی از لاله ها وجود دارند. شکل زیر به عنوان لاله پر پر معروف است و نسبت به لاله سمت راست طراحی مشکل تر است. پیش از کشیدن جزئیات، از طرحهای زیر استفاده کنید.



برای طراحی لاله پایین از مرحله A شروع کنید و خطهای مستقیم را از هر نقطه به نقطه بعد بکشید تا شکل اصلی گل بدست بیاید. گلبرگهای زاویه دار مرحله B را اضافه کنید. شکل گلبرگهای اصلی را در مرحله C بکشید و با سایه زدن آنها در مرحله D کامل کنید.



در اینجا اثر گلبرگها تنها با سایه های
کمی مشخص شده است.



ریتیم خطها را در لاله بعدی نگاه کنید. که
باسه خط ساده در مرحله A شروع
می شود که طرح اولیه را می دهند. مرحله
B نشان می دهد که چگونه اضافه کردن
خطوط شکل کلی گل را می دهد. در
مرحله C خطوط اضافه تر می شوند و
حالت مورد نظر گل کم کم مشخص
می شود. مرحله D جزئیات بیشتری را
نشان می دهد و با سایه زدن شکل گل
کامل می شود.

مگنولیا

مگنولیا گلی سفید، بزرگ و خوشبو است. برای برجسته کردن شکوفه های آن سایه گلبرگها را خیلی کم بزنید و سایه برگها را تیره تر بزنید.

ابتدا یک شکل شش ضلعی بکشید. سپس از طول اضلاع برای اضافه کردن گلبرگهای بزرگتر استفاده کنید و بعد جزئیات و سایه را اضافه کنید.



قسمت بدون سایه که جلو می آید رنگبرگها را می سازد

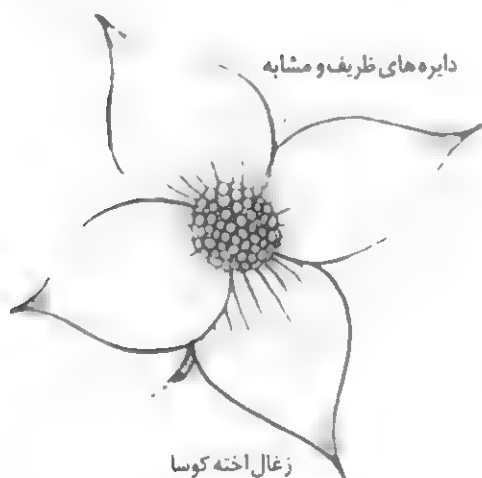


گل زغال اخته

گونه های مختلفی از زغال اخته وجود دارد. در زیر یک گونه شرقی از این گل دیده می شود که به آن زغال اخته کوسا می گویند و در سمت راست نیز یک گونه آمریکایی از آن دیده می شود. رنگ هر دوی آنها از سفید خالص تا صورتی کم رنگ متغیر است. مراحل را با دقت طی کنید تا بتوانید آنها را طراحی کنید.



دایره های ظریف و مشابه



زغال اخته کوسا



گل زغال اخته آمریکایی

خطوط کوتاه بر روی خطوط موجدار

وسن شاهی

سوسن گلی بسیار خوشبو است و قدش تا ۸ فوت هم می‌رسد. مراحل زیر را انجام دهید تا گل را کامل کنید همانطور که در پاسن این صفحه نشان داده شده است، هنگامی که قسمت داخلی گیاه را می‌کشید می‌توانید به ساقه آن برسید.



طراحی غنچه سوسن در مرحله A. در بالا کاملاً بسته است مرحله B دو زاویه ای را نشان می‌دهد که شما باید سایه بزنید تا فرم غنچه مشخص شود. این مرحله همچنین حالت تبدیل غنچه را نیز نشان می‌دهد، در نتیجه به نظر کمی باز می‌آید. این حالت‌های غنچه را نیز به گیاه سوسن اضافه کنید و توجه داشته باشید که آنها چگونه به ساقه وصل می‌شوند.



گل‌س

گلی که در اینجا نشان داده شده است، نرگس شیپوری نام دارد و دارای دو گونه جام- بزرگ و جام- کوچک است. باز شدگی پیاله مانندش به زیبایی آن می افزاید. مراحل این تمرین را با دقت انجام دهید تا در آخر کار به یک طراحی کامل و عالی برسید. مرحله ۹ را با کشیدن پیاله آغاز کنید.

کمر
س بهار



خطوط صاف، کشیده در ایجاد
این بافت شیاری کمک می کنند.

در مراحل B و C با کشیدن دایره دور پیاله محل گلبرگهای خارجی را مشخص کنید. سپس در مرحله D مثلتهایی را به این دایره اضافه کنید تا این روش انواع زیادی از گلبرگها را می توان کشید. برای زمینه سازی و سایه زدن برگها از یک مداد تخت استفاده کنید. مداد را بی قاعده حرکت دهید و در هنگام سایه زدن برگها به آنها حالت شل و نا پایدار بدهید. برای ایجاد نواحی تیره و روشن از تغییر فشار مداد استفاده کنید.

نوع رنگ میخک از قرمز تیره تا سفید و دو رنگ است. آنها بسیار تماشایی هستند و در بیشتر باغچه ها رویده می شوند. به خاطر گلبرگهای رویهم قرار گرفته شان طراحی آنها جالب و قابل توجه است. آنها را تک رنگ، رنگارنگ یا با انتهای روشن یا تیره در انتهای گلبرگ بکشید.

یک زمینه تیره باعث می شود
که گل صفحه را محو کند.

گلبرگهای پیچیده از این طرح لبه هایی
بی قاعده و سایه هایی ناهموار در نواحی
مختلف بصورت اتفاقی بوجود آورده اند.



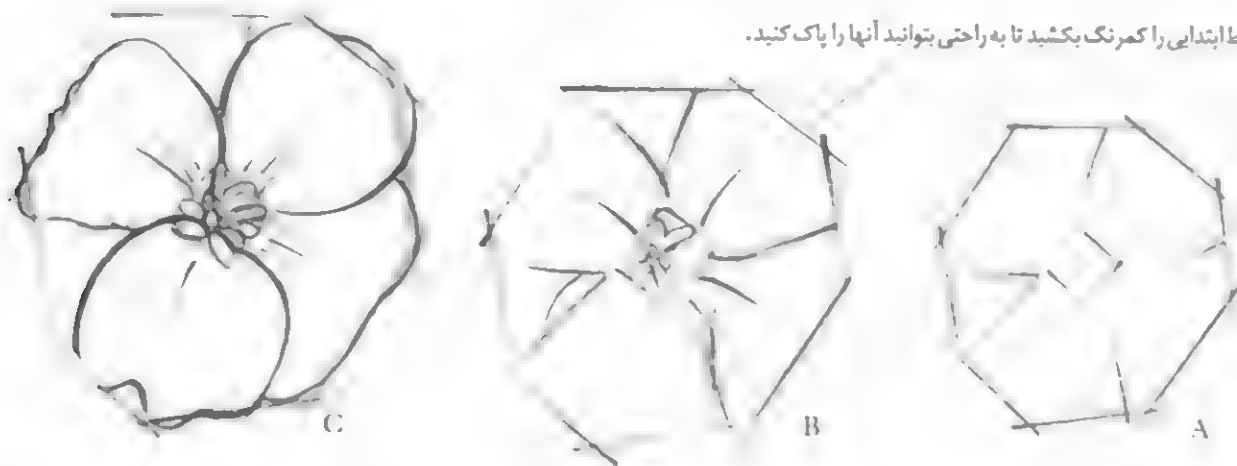
گلبرگهای میخک
بیش از ۲۰۰۰
سال است که
کاش می شوند.

نمای بالا طرح پیچیده گلبرگها را در این طرح نشان می دهد. مرحله A محل شکل های اولیه را در گل نشان می دهد. از اینجا طراحی شکل گلبرگهای خمیده حقیقی را شروع کنید. هنگامی که در محل درستان قرار گرفتند سایه زدن گل را شروع کنید.

در مرحله A سمت چپ نمای جانبی گلبرگها رویهم قرار گرفته و ساقه کاسبرگها نمایش داده شده است. در مرحله B طراحی جزئیات پیچیده گل را شروع کنید. آنها را روشن و ساده طراحی کنید.

این گل‌های نارنجی مخملی، قرمز و زرد بر روی زمین‌های انبوه و پر پشت می‌رویند و تا دو فوت رشد می‌کنند. اینها گونه‌های متفاوتی از کوتاه تا بلند دارند حتی بعضی از گونه‌ها دورنگ با لبه‌های تیره‌تر هستند.

خطوط ابتدایی را کمرنگ بکشید تا به راحتی بتوانید آنها را پاک کنید.

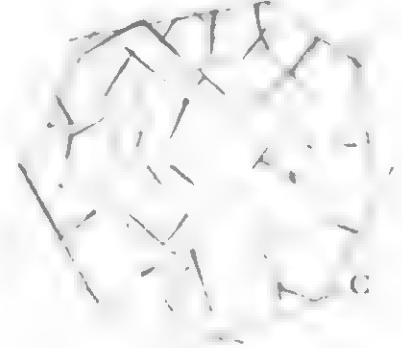
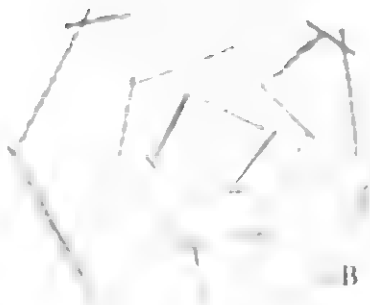
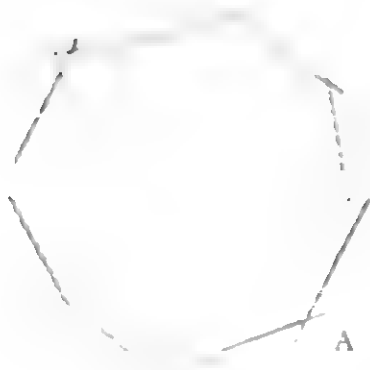


مراحل بالا را با دقت ادامه دهید، چهار گلبرگ بزرگ را درون بلوکی که با خط‌های راست مشخص کرده‌اید، قرار دهید. خطوط لبه گلبرگ‌ها را بکشید و جزئیات را اضافه کنید و سپس به روشنی سایه بزنید.

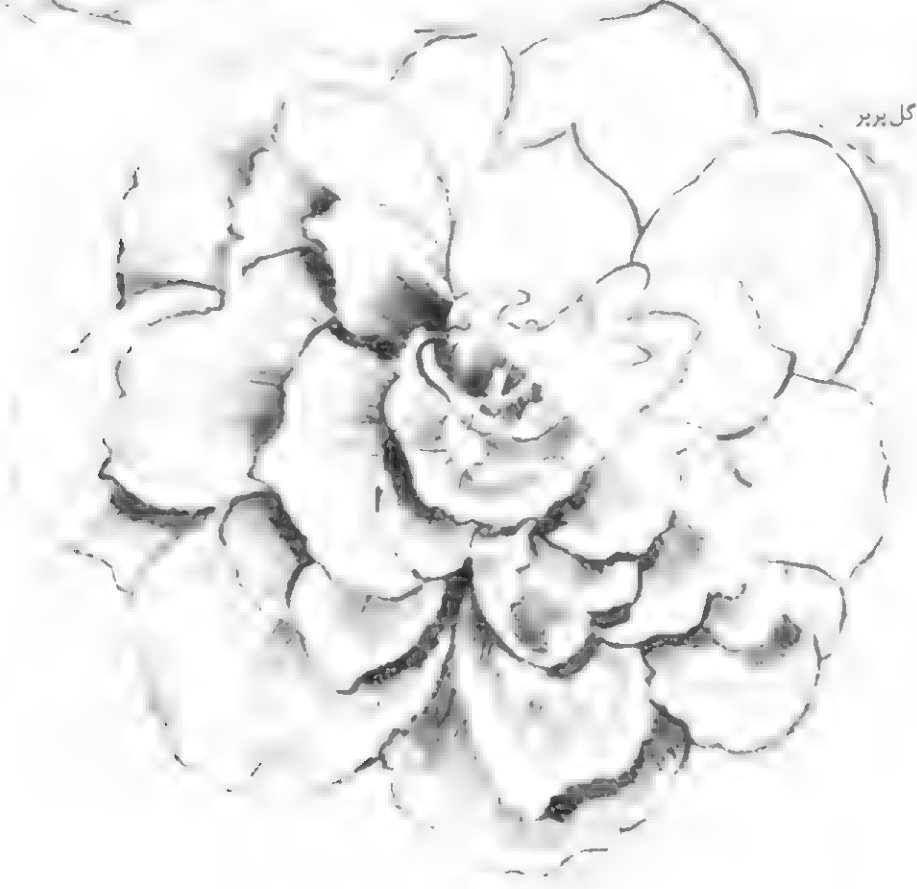


گاهی کارهایی ساده مانند این موضوع را به بهترین حالت ممکن نشان می‌دهد.

بگونهای پرپر و کم‌پر وجود دارد. طراحی گونه پرپر آن مفدارى مشکل‌تر است. این طرح سمت چپ را با عجله نکشید چون اگر دقت نکنید کار خراب می‌شود. هر مرحله را پیش از طراحی کردن خوب مطالعه کنید.



بگونیاها معمولاً در تابستان و اوایل بهار گل می‌دهند. بقیه سایه زدن را مستقیماً در کتاب انجام دهید.



قایق

شقایق‌های زیبای کالیفرنیا در رنگ‌های متنوعی از نارنجی پررنگ تا زرد کم‌رنگ می‌رویند. گل‌های آن ظریف و مانند کاغذ می‌باشند. این گل حدود دو اینچ عرض دارد. از دیاگرام زیر برای طراحی گل استفاده کنید و مراحل را ادامه دهید تا به طرح اصلی گل در سمت چپ برسید.



بنفشه

بنفشه‌ها در رنگ‌های ترکیبی زیادی می‌رویند. گاهی ترکیباتی مانند ترکیبات روبرو دارای جلوه‌های خاصی می‌باشند. در هنگام طراحی بنفشه، مراحل را درست طی کنید تا هر گلبرگی مقداری از گلبرگ کناریش را پوشش دهد. توجه کنید که چگونه سایه تیره نزدیک مرکز گل را دورنگ و سه بعدی نشان می‌دهد.



با نوک تیز مداد با حرکت
یکنواخت سایه بزنید.

دندروییوم

دندروییوم گیاهی به رنگ ارغوانی روشن است و در نواحی گرم می روید. ساقه ظریف این گیاه تا دو فوت رشد می کند. گل آن دو و نیم تا سه و نیم اینچ رشد می کند. رنگهای آن شامل ترکیباتی از بنفش بیا رگه هایی پر رنگ تر تا خرمایی و بنفش کمرنگ است.

دندروییوم فالانوپسیس

با یک مداد تخت طراحی در
جهت مختلف زمینه را سایه بزنید.

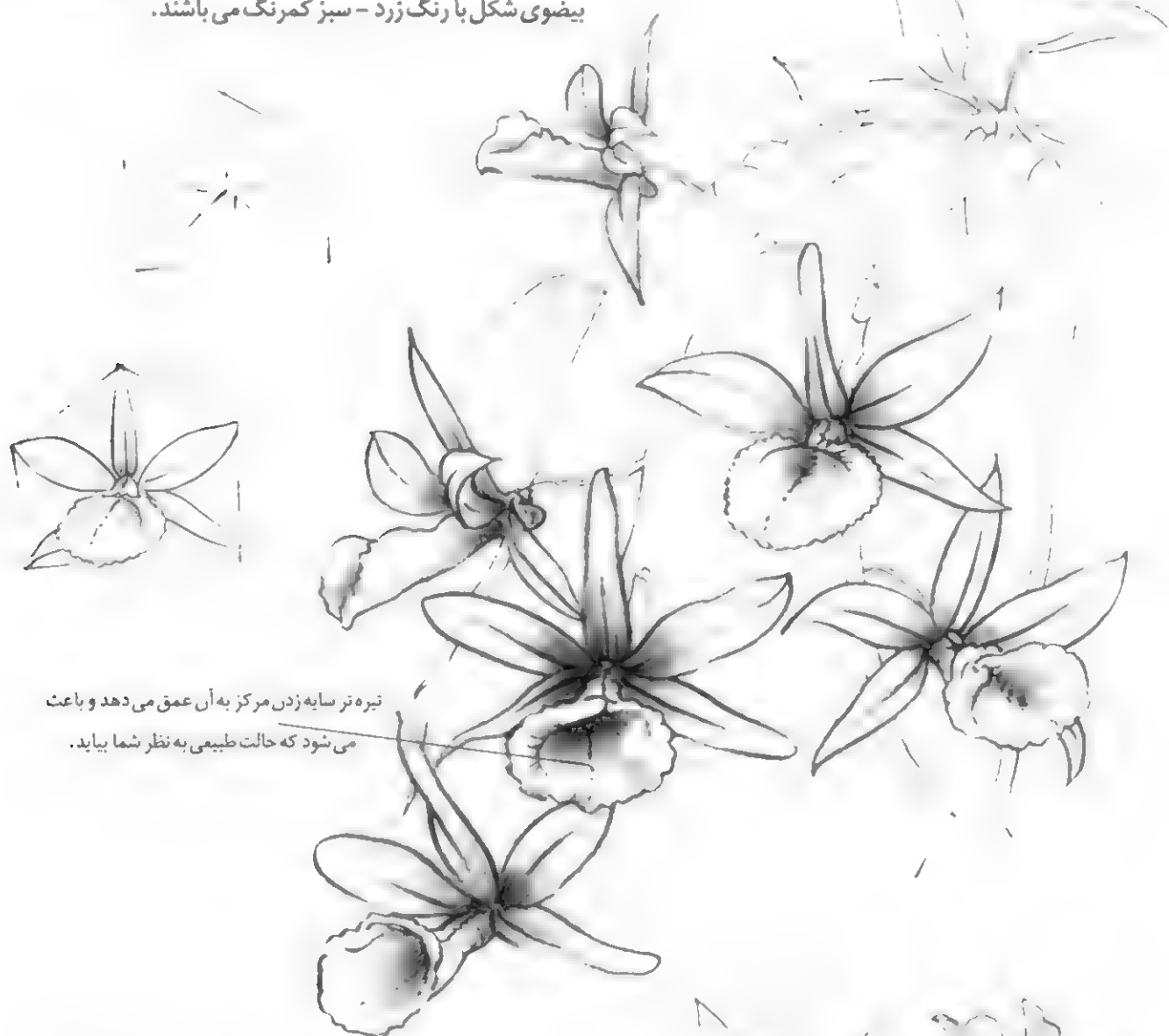
برای راحتی کار سایه های این گل را کم بزنید .
برای بالا بردن کیفیت طراحی نیز می توانید
زمینه دلخواهتان را به آن اضافه کنید.

نمای حاسی

با بیشتر سایه زدن ساقه ها لطافت
گلها را جلوه بیشتری بدهید.

گل‌های دندروبیوم دیری دو تا دو و نیم اینچ رشد می‌کنند گلبرگ‌ها
بیضی شکل با رنگ زرد - سبز کمرنگ می‌باشند.

دندروبیوم پیراردی



تیره‌تر سایه زدن مرکز به آن عمق می‌دهد و باعث
می‌شود که حالت طبیعی به نظر شما بیاید.

دندروبیوم پیراردی گلبرگ و کاسبرگ‌های سرخ - بنفش با لبه‌های
زرد کمرنگ دارد. ساقه‌ها و برگ‌ها را کمرنگ طراحی کنید تا به
عنوان زمینه باشند (مانند شکل راست) و خطوط را نیز طوری طراحی
کنید که گلبرگ‌ها را درونش جای دهید برای نمای جانبی از همین
روش استفاده کنید و آنرا با هر تکنیکی که می‌خواهید سایه بزنید.

دندروبیوم دیری





با یک مداد تخت طراحی در
جهات مختلف زمینه را سایه بزنید.



B

گونه های زیادی پامچال با رنگهای متفاوت وجود دارند. این تمرین به شما نشان می دهد که چگونه گلها و غنچه ها را در کنار هم طراحی کنید. در هنگام کنار هم جای دادن آنها زمان بگیرید.

در یک طراحی کلی برگها بسیار مهم هستند. در اینجا سه مرحله سایه زدن برگها نشان داده شده است.

در مرحله A در سمت راست طرح شکل برگ به صورت کمرنگ مشخص است.

در مرحله B سایه زدن را شروع کنید، طرح محللهایی را که رگبرگها قرار می گیرند را در بیاورید و سپس دور آنها را سایه بزنید و آن محلها را بگذارید سفید بمانند تا اینکه رگبرگها مشخص شوند. هنگامی که به مرحله C رسیدید.

خطوط اضافی را پاک کنید و در امتداد بعضی از رگبرگها نواحی تیره تری را بیفزایید.

در ابتدا یک ساقه اصلی بکشید و پس از آن شاخه های خارجی کوچکتر را به آن اضافه کنید. آنها را به صورت خوشه ای بکشید، یعنی از یک نقطه در جهات مختلف آنها را به سمت بیرون به حالت خمیده بکشید.

گل بامیه

گل بامیه به دو صورت کم پر و پرپر دیده می شود و رنگهایش شامل سفید، نارنجی و صورتی، قرمز، حتی آبی و بنفش نیز می باشد بعضی از آنها دو رنگ یا چند رنگ نیز هستند.

غنچه بامیه

با وجود اینکه گل بامیه جزئیات زیادی برای کشیدن دارد اما طراحی آن آسان است. تمام مراحل آن باید از اول تا آخر به دقت انجام شوند تا بهترین نتیجه را از این تمرین بگیرید. مرحله A شکل کلی، جهت گلبرگها و مرکز گل را نشان می دهد. پیش از شروع به طراحی به اندازه هر قسمت از گل به نسبت کل آن توجه کنید.

پیش از سایه زدن گلبرگها در مرحله B دقت کنید که سایه ها در کجا قرار دارند و چگونه به گلبرگها کمی حالت موجی می دهند. جزئیات مرکز گل را اضافه کنید و ساقه و برگها را نیز طراحی کنید.

برای تنوع سعی کنید تعداد کمی غنچه بکشید و آنها را به شاخه های دور ساقه اضافه کنید.



گل کم پر

گل گوشواره

گل گوشواره رنگهای متنوع زیبایی مانند انواع سبزه‌ها، قرمزها و بنفشه‌ها دارد. این تمرین باید بر روی سطح زیر تخته سه لا اجرا شود تا بافتهای بی قاعده گل بیشتر نمایان شود برای بلوک بندی کمرنگ شکلهای ابتدایی از کنار مداد HB استفاده کنید و سپس جزئیات طرح گلبرگها را بکشید.



به تکنیک هاشور زدن که برای سایه زدن برگها استفاده شده است دقت کنید برای ایجاد این اثر باید خطوط را در جهات مختلف بر روی هم بکشید.

سایه های روشن را با نوک مداد HB بزنید و این کار را در جهت سطح انجام دهید برای سایه زدن قسمتهای بزرگتر از کنار سخت مداد استفاده کنید خطوط و چینها را با نوک تیز مداد B2 سایه تیره بزنید.

گل‌های صد تومانی نیز در دو نوع پر پر و کم پر می باشند. آنها گل‌هایی پر جلوه هستند و موضوعات مناسبی برای طراحی گل‌ها می باشند.



این تمرین باید بر روی سطح زیر تخته سه لا اجرا شود. سایه زدن در این سطح مقداری بیشتر از سطح فلزی بافت ایجاد می کند. تمرین را با طراحی و قرار دادن اجزای اصلی گل در مرحله A شروع کنید. در مرحله B سایه زدن گلبرگ‌ها و برگ‌های جمع شده را شروع کنید. سایه زدن به صورت جدی را در مرحله C آغاز کنید، و زمینه طرح را بوجود بیاورید.

خطوط و حرکت قلم در زمینه مانند جهت آنها در گلبرگ‌ها است و از مرکز به سمت خارج ترکیبی از خطوط است.



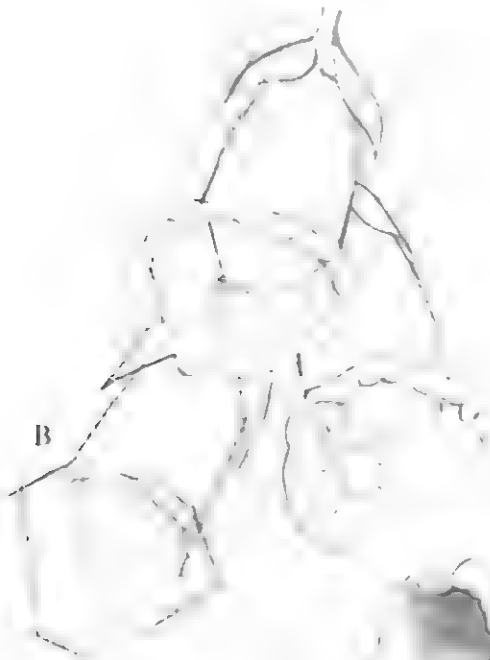
گستانه

گل انگستانه گیاهی بلند، عمودی و دو ساله است. این گلها لوله مانند و کشیده با رنگهای سفید، زرد، سرخ یا بنفش هستند و معمولاً درونشان نقطه نقطه می باشد. از دیاگرام زیر برای کشیدن هر گل و نحوه اتصال آن به ساقه استفاده کنید.



A

هنگام کشیدن خطوط اولیه به خود اعتماد داشته باشید.

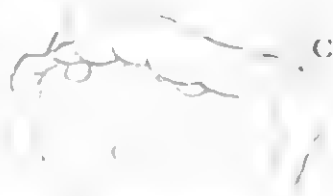


B



A

تا تمام گلها را سر جایشان طراحی نکرده اید سایه زدن را شروع نکنید زیرا بعضی از گلها بر روی گلهای دیگر سایه می اندازند. مراحل A تا C را در زیر این سه شاخه گل برای سایه زدن ادامه دهید. با دایره های کوچک طرح درون گل را بوجود آورید و سپس به آرامی دور آنها را سایه بزنید.



C

از برگهای خشک این گل در ساختن داروهای دست ساز قلب استفاده می شود.

تاج الملوک

تاج الملوک گلی است غیر معمول با بیرون آمدگیهای درازی به نام زواند پستی این زواند پستی برای پروانه ها و مرغهای مگس خوار بسیار مهم می باشند چون نوک هر کدام از آنها دارای یک قطره شهد است.

در هنگام طراحی برگها، به دقت مراحل زیر را دنبال کنید. در مرحله A به زاویه های تیز در شکلهای ابتدائی و اینکه چگونه در مراحل B و C برگها از آنها بوجود آمده اند توجه کنید.

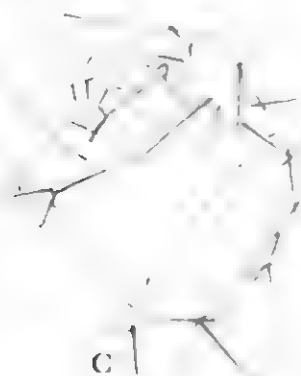
زواند پستی

استفاده از خطوط بلوک بندی شده به عنوان راهنما، برگها را در طرح شکلهای اولیه شما قرار می دهد.

برای طراحی غنچه ها طرح عمودی را بکشید و جزئیات را به آن اضافه کنید. از همین متد نیز برای گلهای بزرگتر استفاده کنید.

افزودن یک یا دو غنچه به ساقه به کار شما زندگی و حالت واقعی می بخشد به خاطر داشته باشید که غنچه ها را همانند گلها آویزان نکشید آنها مستقیم به سمت بالا هستند.

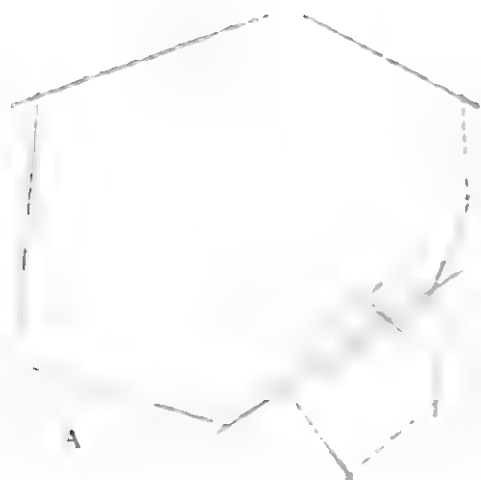
این گیاه دارای گل‌های بزرگ با رنگ‌های متنوع است. هنگام طراحی گلبرگ‌ها دقت داشته باشید که هر کدام از آنها در شکل کلی سر جای خودشان قرار بگیرند، این کار به شما کمک می‌کند تا آنها را صحیح بکشید. به آرامی با یک مداد HB شروع کنید و از سطح فلزی تخته‌سه‌لا استفاده کنید.



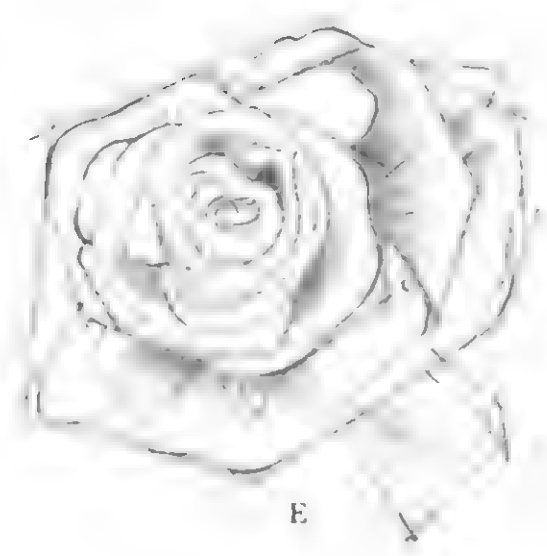
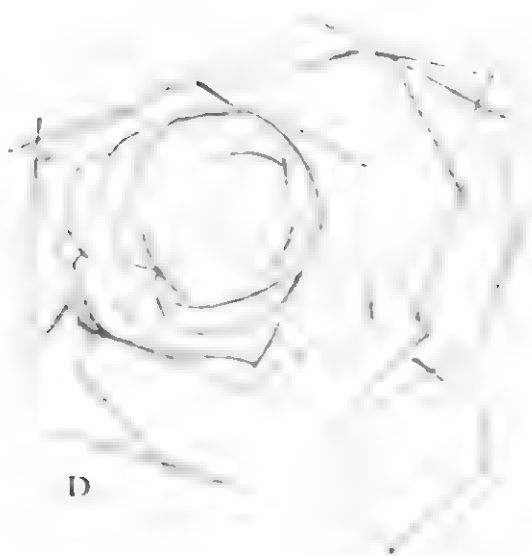
استفاده از محو کن با حرکات دایره‌ای کوچک باعث می‌شود که نواحی کوچک را به یک سطح صاف تبدیل کنید.

رزهای دسته‌ای

رزهای دسته‌ای معمولاً بیشتر از گل‌های پیوندی گل می‌دهند و به صورت گروهی از غنچه‌ها می‌رویند. ترتیب گلبرگ در این گلها به نظر شلوغ است اما با کمی دقت الگوی پوششی چرخشی آن را می‌بینید.



از یک مداد نوک ضخیم HB به آرامی بر روی سطح تخته سه لا استفاده کنید. در مرحله A ناحیه کلی دسته رز را معین کنید. سپس مانند مراحل B و C طرح گلبرگهای چرخشی را بکشید. در مرحله D گلبرگهای مرکزی را قرار دهید. در مرحله E از کنار مداد برای سایه زدن استفاده کنید. مواظب باشید که در هنگام سایه زدن قطرات آب از بین نروند. آنها را باید جداگانه سایه بزنید.



روز گل ماه ژوئن است.



خطوط سایه با بشی زاویه سطح برگ
را دنبال می کنند و الگوی آنها در برگ بندی را می دهد.

از بسیاری از قسمتهای خارها، قسمتی که در اینجا نشان داده شده است کربسوم موتیکوم نام دارد. این گونه ای است که به رنگ بنفش است و در مناطق کم ارتفاع دیده می شود. طراحی قسمتهای خاردار به خاطر اینکه باید سطوح بافت دار وسیعی را ارائه دهید، وقت گیر است. گل آن نرم و لطیف است اما کناره های آن خاردار می باشند. این طرح را بر روی سطح فلزی تخته سه لا و با مدادهای HB و B2 بکشید.



در مرحله C با کشیدن خطوطی که در جهت دو فلش نشان داده شده اند شبکه ای کمرنگ ایجاد کنید، این شبکه به عنوان راهنمایی برای کناره های پیچیده طرح می باشند. گوشه بالای شبکه های مربع مانند را گرد کنید تا حالت قسمت های خاردار در بیاید و سپس شروع به سایه ردن آنها با مداد نوک تیز B2 کنید. به قسمت هایی که تیره تر هستند توجه کنید و ببینید که چگونه اثر پوششی را آشکارتر می کنند.

بواخی خالی شاگرد این می باشد
که گلپای پر ماسد آن بخش شده اند.

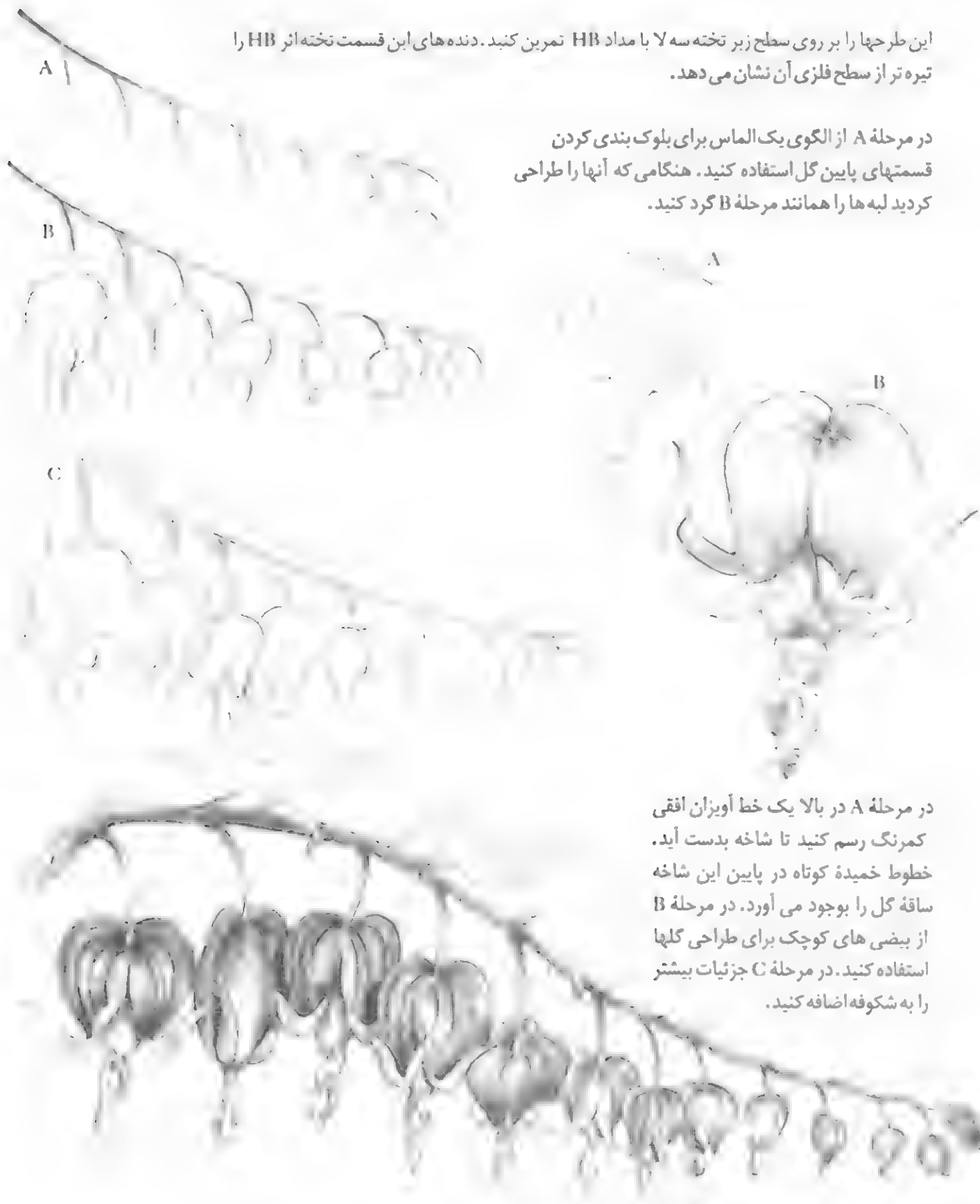


ب چکنده

شکوفه‌های این گل به حالت کمائی زیبایی هستند و گل‌های صورتی یا سفید می‌دهد. گل‌های آن شبیه قوطی می‌باشند و از ساقه‌های خمیده همانند گردنبند آویزان هستند.

این طرح‌ها را بر روی سطح زیر تخته سه لا با مداد HB تمرین کنید. دنده‌های این قسمت تخته اثر HB را تیره‌تر از سطح فلزی آن نشان می‌دهد.

در مرحله A از الگوی یک الماس برای بلوک بندی کردن قسمتهای پایین گل استفاده کنید. هنگامی که آنها را طراحی کردید لبه‌ها را همانند مرحله B گرد کنید.



در مرحله A در بالا یک خط آویزان افقی کمرنگ رسم کنید تا شاخه بدست آید. خطوط خمیده کوتاه در پایین این شاخه ساقه گل را بوجود می‌آورد. در مرحله B از بیضی‌های کوچک برای طراحی گلها استفاده کنید. در مرحله C جزئیات بیشتر را به شکوفه اضافه کنید.

انواع داوودی

دو گونه از داوودیها در این صفحه داوودی و شقایق النعمان ژاپنی هستند. گل‌های داوودی یک تا دو اینچ هستند و بیشتر گونه های کروی و گرد آن دکمه مانند هستند تا پهن و عریض.

گل‌های شقایق النعمان ژاپنی چهار اینچ یا بیشتر رشد می کنند و گل‌هایی بصورت بی قاعده تولید می کنند در بعضی موارد مانند شقایق‌های دریایی می باشند.

برای هر گل مراحل طراحی را ادامه دهید و سعی کنید که حالت و مدل هر گل و گلبرگ را فرا بگیرید. بهتر است که این طرحها را بر روی سطح فلزی تخته سه لا با مدادهای HB و B2 بکشید. کاغذی صاف و هموار، سطحی خوب را برای طراحی آماده می کند.



نمای جاسی

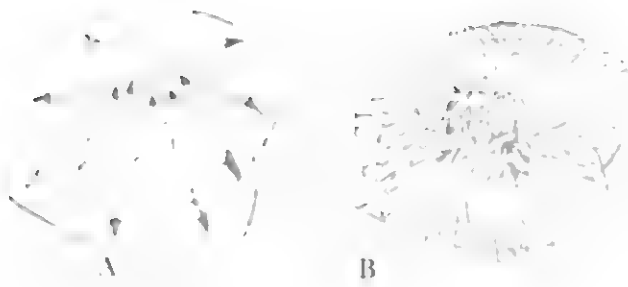
به تفاوت بافت بین قسمت بالا و کناره های گل شقایق النعمان ژاپنی دقت کنید. این حالت انبوه و حجیم با تعداد زیادی خط کوتاه و موجدار در جهات مختلف بصورت اتفاقی بدست آمده است و در تقابل با خطوط شیب دار گلبرگهای پایینی می باشد.

خطوط موجدار کوتاه

شقایق النعمان ژاپنی



خطوط آویزان کشیده



داوودی پرپر گل‌های بزرگتر و کشیده تری دارد. طراحی گلبرگ‌های آنها وقت گیر است. طرحتان را با مداد B2 کامل کنید و سپس با استفاده از یک مداد طراحی پهن، بصورت اتفاقی و شانس‌ی خطوطی را با فشار متفاوت مداد در زمینه آن اضافه کنید.

غنچه بسته داوودی در زیر مشابه یک کدو تنبل مینیاتوری است. ابتدا در خطوط خمیده طراحی کنید تا سایه زدن برای شما راحت تر باشد.

داوودی پرپر



در هنگام طراحی گلبرگ‌ها جهت فلش‌ها را دنبال کنید. از مرکز به سمت خارج کار کنید و اجازه دهید تا هر گلبرگ جدید، گلبرگ قبلی را پوشش دهد.

مرحله B بیشتر گلبرگ‌ها را سر جایشان نشان می‌دهد اما دقت داشته باشید که تغییر در محل آنها ممکن است که در هنگام سایه زدن آشکار شود.



در هنگام طراحی به هر گلبرگ به یک اندازه توجه کنید، اگر توجه نکنید ممکن است که طراحی شما ناهنجری ناتمام و نامرتب پیدا کند.

نزدیک خطوط خمیده را تیره تر سایه بزنید تا به نسبت برگ برجسته تر به نظر بیاید.

برای سایه زدن قسمت‌های عریض برگ، مداد طراحی تخت بهتر است. برای طراحی شکل اجمالی و نشان دادن برگ بندی از گوشه مداد سخت استفاده کنید. اگر می‌خواهید که طرحتان جلوه بیشتری داشته باشد، بعضی از قسمت‌های لبه‌ها مانند مثال بالا را سایه نزنید.

گل ستاره‌ای

این سه طرح از گل ستاره‌ای باید بر روی سطح فلزی تخته سه لا با مدادهای و کشیده شود. به تفاوت طرح کلی هر کدام از آنها توجه داشته باشید. پیش از سایه زدن از تکنیک بلوک گذاری که در صفحات قبل آموختید استفاده کنید.

قسمت سمت چپ طراحی پایین دقت در طراحی و قرار گیری هر گلبرگ را به تنهایی نشان می‌دهد. اگرچه این کار وقت گیر است اما طرح نهایی سایه زده شده آن بیانگر این است که ارزش انجام دادن و وقت گذاشتن را دارد. هنگامی که طراحی پایان یافت همانند بالا، آن را با خطوط صاف سایه بزنید.

گل ستاره‌ای چینی پر بلند



برای سایه زدن ستاره ای چینی سوزنی بیشتر از نقطه و دایره استفاده کنید زیرا به آن ظاهری پف کرده می دهد. برای نواحی تیره تر نقطه ها را نزدیک تر بهم و برای نقاط روشن آنها را پراکنده تر بکشید. نتیجه این بافت زبر و زمخت در تقابل با ترکیب یکنواخت گلبرگها و برگها زیبا است. برای جلوه دادن به سایه روشنها از یک پاک کن خمیری قالب دار استفاده کنید.



گل ستاره ای چینی پر بلند

گل ستاره ای دنباله دار



نقاط پراکنده در گل به آن فرم می دهند
و وجود نور را نیز در آن مشخص می کنند.

گلایلها تا ارتفاع دو تا شش فوت رشد می کنند و گل آنها نیز تا دو تا شش اینچ می باشد. گلبرگهایش می توانند صاف، سوزنی، موجدار و ناهموار باشند.

بر روی سطح فلزی تخته سه لا و با مدادهای HB، B2 و مدادهای طراحی تخت، طراحی کنید.

گل را بلوک بندی کنید و سایه زدن را با کنار مداد HB در ترکیب با محو کن شروع کنید. درون آن را با مداد B2 سایه بزنید و خطوط ظریف بافت را با نوک تیز مداد HB در آن قرار دهید.

در زمینه با یک مداد طراحی تخت بصورت شانسی خطوطی بکشید. سپس در نواحی کوچکی با یک مداد B2 تیز هاشور بزنید. در آخر سایه های روشن را با پاک کن خمیری جلوه ببخشید.

A

B

C

در هنگام طراحی گلبرگهای رویهم
قرار گرفته نزدیک بهم هر کدام از
خطوط بلوک، مهم هستند توانایی
مشاهده و دیدتان را تست کنید!



گلایل یک اسم مستعار بسیار
شاد دارد- "خوشحال"!

زنبق خوشه

زنبق خوشه ای احتمالاً زیباترین گونه زنبق است. رنگهایش شامل بنفش تا آبی، بنفش کمرنگ و سفید است. بعضی گلهايش دارای گلبرگهای کمرنگ و ظریف با رگه های تیره می باشند. ارتفاع آنها از کمتر از یک فوت تا بیش از سه فوت متغیر است.

مرحله A در پائین خطوط بلوک بندی زنبق را از نمای جانبی و مرحله A در صفحه مقابل آنرا از نمای روبرو نشان می دهد. از هر کدام از این نماها که میخواهید استفاده نموده شکلهای ابتداییتان را کمرنگ بکشید و سپس از آنها به عنوان راهنمایی کلی برای طراحی گلبرگهای خمیده و زیبای این گل بهره ببرید.



در مرحله C برای ترکیب بندی و سایه زدن خطوط جهت فلشها را ادامه دهید. با این خطوط سطح گلبرگ محکم به نظر رسد. نواحی سایه زده را با نوک مداد HB تیره تر کنید.

برای سایه زدن یک موضوع بلوک بندی تمیز و خوب سسار کمک می کند.


این گل ظریف و لطیف است، اما معمولاً سالهای متمادی رشد می کند.

این طراحی نهایی مقداری وقت گیر است اما از طراحیهای قبلی مشکل تر نیست. فقط گلها و مراحل سایه زدن بیشتری دارد یک بار دیگر پیش از هر سایه زدن باید شکل اجمالی گلها را بکشیم.

لبه خطوط را در گلبرگها طراحی کنید آنها برای سایه زدن درست بسیار مهم هستند. مراحل سایه زدن را به ترتیب طی کنید در ابتدا نواحی شیاردار را سایه بزنید. سپس کل طرح را با افزودن تکنیکی به نام "بی نور کردن" خاکسری تر کنید برای بی نور کردن با استفاده

از کنار مداد بسیار کم رنگ حتی خطوط روی قسمتهای تکمیل شده طراحی را به نرمی سایه بزنید. برای اینکه سطح گلبرگها را لطیف تر نشان دهید روی آنها از محو کن استفاده کنید.

این طراحی بر روی سطح فلزی تخته سه لا با استفاده از مدادهای HB، B2 و مداد طراحی تخت کشیده شده است. برای ایجاد لبه تیز با یک پاک کن خمیری این سایه روشنها را بوجود آورید. از این پاک کن در همان جهت سایه ها استفاده کنید.



سایه زدن در زیر گلبرگها
آنها را به نظر شما جین
خورده به سمت سرون نشان
می دهد و یک سایه باریک
سرا ایجاد می کند.

به هر مقدار که جزئیات به طرحتان اضافه کنید، همان قدر وقت بیشتری می برد اما دلزده نشوید. اگر خسته شدید به سادگی آن را کنار بگذارید یا استراحت کنید!

بخش چهارم

طراحی مردم جهان

نوشته جین فرانکس



طراحی مردم جهان با مداد نوشته جین فرانکس
آنچه از این کتاب می آموزید...

طراحی مردم دورانها و ملیتهای مختلف به صورت جذاب مرحله به مرحله

مواد و تکنیکهای مورد استفاده از طراحی شکلهای کلی گرفته تا سایه ها و پایان دادن به کار

گونه مدادها را انتخاب کنیم و هر کدام از مدادها چه خطوطی را بوجود می آورند.

چگونگی بوجود آوردن عمق در طراحی با استفاده از کنتراستها و تکنیکهای مختلف

تکنیکهایی مانند تغییر فشار مداد، هاشورزدن و برجسته نمودن برای طراحی طبیعی.



مرد عهد رنسانس

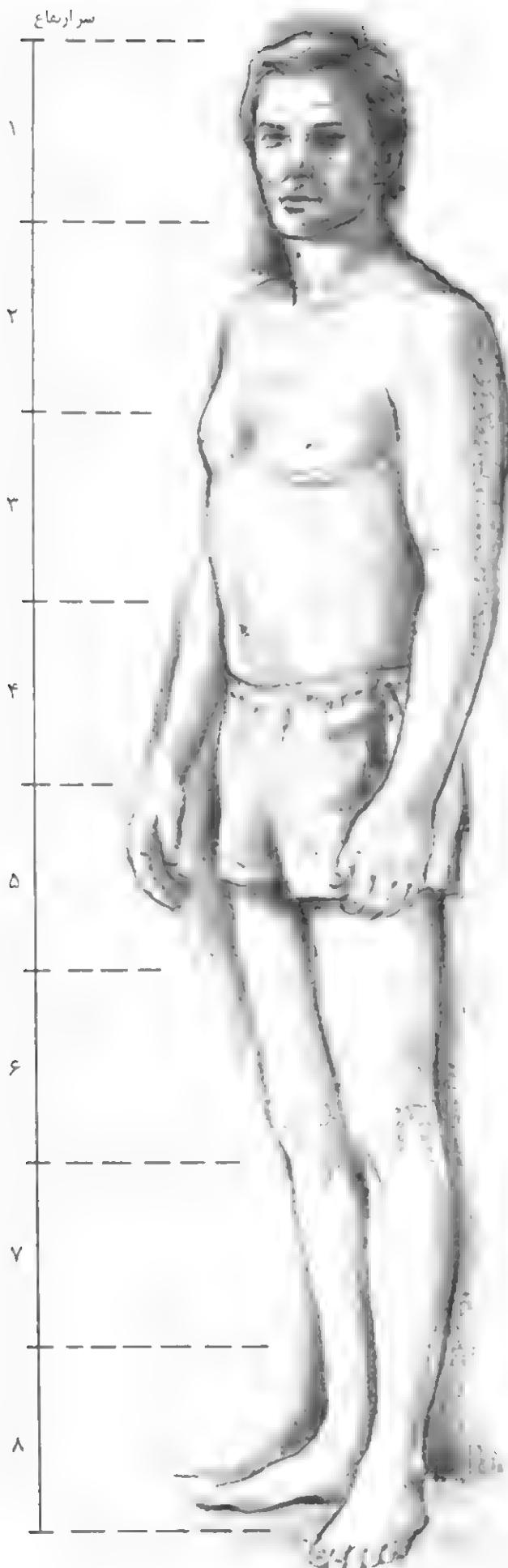
ش طراحی

فیگور

برای مطمئن شدن از تناسب صحیح کارتان به خاطر داشته باشید که معمولاً تناسب را با سر می‌سنجند. میانگین فیگور ۸ برابر سر ارتفاع دارد. بعضی از هنرمندان علاقه دارند که به ارتفاع پاها $1/2$ اندازه سر اضافه کنند. سعی کنید ابتدا با ۸ برابر سر ارتفاع فیگورتان را بکشید و سپس با $1/2$ اضافه. سیستم اندازه‌گیری سر موقعی کارساز است که بقیه حالت‌های فیگور را درست بکشید.

چرا پیش طراحی؟

پیش طراحی نمونه‌ای ساده شده از طراحی است. این روش سریع و آسان پیاده کردن عقاید قسمت مهمی از برنامه تمرین برای هنرآموزان است. فواید این تمرین اولیه بسیار زیاد است. این کار دید چشمانتان را باز می‌کند و به دستانتان هماهنگی می‌بخشد. این روشی برای مطالعه واضح‌تر اشیاء اطراف شما است. پیش طراحی می‌تواند به عنوان یک بررسی برای طرح‌های پایان یافته نیز بکار رود. اگر عادت پیش طراحی کردن را در خود بوجود آورید روش‌های دیگر نیز برایتان جالب و جذاب می‌شوند. در این صورت همانند یک طراح آموخته پیش می‌روید که این یک عنصر لازم در یک هنرمند واقعی و شایسته می‌باشد. این تجربه‌ای بسیار مهم است که هر چه را که می‌بینید بتوانید بکشید.



نیم رخ: به کنار سر توجه کنید. تناسب بین چشم، بینی، و دهان در هر فردی متفاوت است.



نمای روبرو: مستقیم به صورت نگاه کنید طوری که گوشها دیده شوند. خط مرکزی از وسط صورت به سمت پایین می آید.



نمای سه رخ: صورت از دید بیننده از یک زاویه دیده می شود، و سر از یک سمت نشان داده می شود. نکته: لطفاً توجه داشته باشید که خط میانی در هر فردی متفاوت است.

موضوعات نمونه

طراحی مردم در لباسهای محلی بسیار جالب و هیجان انگیز است و به خاطر جزئیات و تنوع زیاد تنها طراحی آنها با مداد خوب می شود.

این مردم عهد رنسانس را با مداد B3 که آن را برای اینکه خطوط را محکم، سریع، باریک و ضخیم بکشیم رو به بالا در دست گرفته و در حالتی خشن رسم کرده ایم. برای هاشور زدن و برجسته نمودن به موضوعتان برگردید. برای دست یافتن به نقاط تیره و روشن فشار مداد را تغییر دهید. پیش از اینکه کار را شروع کنید به صفحه ۳ مراجعه کنید.

من معمولاً از اسلایدها برای طراحی حالت هایی که دوست دارم استفاده می کنم. این کار به من یاد در دست داشتن مدلهای مختلف در جلسات طولانی کمک می کند.



بچه‌ها همیشه برای طراحی کردن جالب هستند. از آنجایی که برای بچه‌ها نشستن در یک جا مشکل است من تقریباً همیشه برای طراحی آنها از اسلاید یا عکس استفاده می‌کنم. عکسهای زیادی می‌گیرم و بعد بهترین آنها را انتخاب می‌کنم. این طراحیها با مداد B3 اجرا شده‌اند.

حال لبخند زدن

با یک مداد HB طرحی ساده را کمرنگ بکشید.

حالت خیالی کار باعث می شود با اجرایی بی قاعده و غیرمتراکم داشته باشد.

خطوط عریض را با استفاده از مداد نوک پهن B و خطوط نازک را با نوک تیز مداد B بکشید.

کار را با سایه زدن قسمتهای تیره با مداد B3 شروع کنید سپس برای قوی تر کردن کار نوک مداد B5 را زیر دست بلغزانید. برای ایجاد تیرگی و روشنی در کار فشار دست را تغییر دهید.

برای اینکه اثرتان با نشاط و زنده دل باشد
از کناره‌های هموار مدادهای B3 و B5
استفاده کنید.



پیش طراحی سر را با مداد H شروع کنید.

خطوط درون عناصر را بگذارید و سایه زدن را با مداد B شروع کنید.

بر روی خود موضوع و کناره هایش با مداد B کار کنید و بعضی خطوط کلیدی تیره را نیز درون آن قرار دهید. مدادتان را با مداد B3 عوض کنید و برای خطوط واضح تر و تنه های تیره تر آن را محکم فشار دهید. خطوط مدوری را با مداد HB برای نشان دادن گردی و حرکت چشمها بکشید. بعضی قسمتها برای نشان دادن حالت پز مردگی ناتمام مانده اند.

طرحی ساده را با قلم H بکشید.

طرح قطعی سر را با مداد HB آغاز کنید. سایه زدن را با مداد B شروع کنید.

اجزای صورت را با مداد B اجرا کنید، سپس با نوک گرد و لبه ضخیم مداد B3 سر و اجزای آن را اصلاح کنید و سایه‌های تیره و روشن را نیز با تغییر فشار دست ایجاد کنید. برای قسمتهای برجسته مداد را محکم فشار دهید. خطوط مدوری را برای نشان دادن حرکت چشمها و افزایش گردشگی آنها اضافه کنید.

انی از کنیا

با قلم نوک پهن H طرح ساده شکلها را کمرنگ بکشید.

خطوط را با لغزاندن نوک
مداد HB اصلاح کنید.

سایه زدن قسمتهای تیره را با قراردادن مداد B بر روی
کناره‌هایش شروع کنید. هنگامی که جزئیات موردنظرتان
بوجود آمد مدادتان را با مداد B3 عوض کنید. با شجاعت کار
کنید، نوک و لبه ضخیم مدادتان را محکم فشار دهید.

برای خطوط عریض از کنار مداد نوک بلند استفاده کنید. (به
دیاگرام صفحه ۴ مراجعه کنید).

لایه‌های تنه‌های مختلف را همانطور
که در صفحه ۵ گفته شد با استفاده از
هر دو حالت دست و تمام نوکهای
مدادها بکشید.



د جوان

شکلهای سر و بدن را با قلم نوک پهن ۱۱ بکشید.



طراحی خطوط را با مداد HB کامل کنید. خطوط را با مداد B تقویت کنید و شروع به سایه زدن کنید.



پس از ایجاد الگوی تنهها مدادتان را با مداد B3 عوض کنید. تنههای حد واسط را با فشار محکم مداد بوجود آورید. برای برجستگیهای نهایی و تنههای تیره از مداد B5 استفاده کنید.

برای هاشور زدن از نوک تیز، برای
سایه زدن نرم و هموار از لبه
ضخیم و برای کشیدن خطوط
عریض از کنار نوک بلند مدادها
استفاده کنید.



در شکله‌ها به آرامی و کم‌رنگ با قلم 11 پهن پیش طراحی کنید.

تمام جزئیات عناصر را با خطوط طراحی با مداد HB اصلاح کنید. برای ایجاد خطوط باریک و ضخیم مدادتان را روی کار بلغزانید.

نواحی تیره را با کناره‌های مداد B بوجود آورید. تنه‌ها را هموار و مسطح نگه دارید. همانطور که کار سایه زدن پیشرفت می‌کند مدادتان را با مداد B3 عوض کنید و تنه‌ها را نیز تیره کنید.



این طراحی از لایه‌های مختلف بی‌نور شده و هاشور زده شده بوجود آمده است. توجه خاصی به تنه‌های انتقالی که حالت گردش‌گی را در صورت بوجود آورده‌اند کنید. برای تنه‌های عمیق‌تر در موها و نواحی تیره‌دیگر از مداد B5 استفاده کنید. سایه‌های هموار زمینه را با نوک مداد اجرا کنید. برجستگی‌های نهایی را با نوک‌های تیز مداد اضافه کنید. خطوط مدور را برای حرکت چشم‌ها استفاده کنید.

شکلها را با قلم نوک پهن II بکشید.

خطوط طراحی را با نوک و کنار مداد نوک بلند B تکمیل کنید.
تمام عناصر را اجرا کنید، سپس سایه زدن را با انتخاب نواحی
تیره به عنوان نواحی کلیدی شروع کنید.

برای اجرای جزئیات و خطوط تیره از
مداد B3 استفاده کنید. برای تنه‌های
عمیق کار را محکم روی زیردستی
فشار دهید. برای خطوط عریض و
مدور از مدادی که به سمت پایین
گرفته شده است، استفاده کنید.



برای ارائه یک پرترة موفق با مداد نیاز دارید تا به خطوط ابتدایی در صفحات ۴ و ۵ توجه زیادی کنید. نگه داشتن مداد در دست دومین مرحله پس از تخصیص زمان برای تمرین است.

شکلها را با طرحهایی ساده با خطوطی کمرنگ با قلم پهن II بکشید.

با لغزاندن کنار مداد HB خطوط باریک و ضخیم جزئیات را بکشید.

سایه زدن خطوط هموار را با لبه پهن مداد B شروع کنید. برای برجستگیها از نوک تیز مداد B استفاده کنید. هنگامی که از سمت سایه روشن به سمت سایه تیره می‌روید اگر نیاز هست جهت دستتان را تغییر دهید.



برای شروع از بر سب مراحل طراحی استفاده کنید. هینطور که در طراحی خودتان پیشرفت می کنید، طراحیهای پادان بافته را با دقت مشاهده کنید در تمام قسمتها از مداد ۱۱۳ استفاده کنید و برای خطوط هموار مداد را به نرمی و آرامی فشار دهید و برای آثار سربه بر مداد را محکم فشار دهید. همینطور که کارتان لایه به لایه تکمیل می شود تراکم تنها را بالاتر ببرید.

اسرخیوست دیده بان

طرح‌های ساده درون شکلها را با خطوطی کمرنگ با قلم
پهن ۱۱ بکشید.



خطوط طراحی‌تان را با مداد ۱۱۱ تکمیل کنید، به هر یک از
جزئیات توجه کامل کنید.

سایه زدن را با کنار هموار مداد B شروع کنید. برای مشخص
شدن نورها ابتدا نواحی سایه زده شده را انجام دهید.

برای لایه‌های پایانی از نوک و لبه پهن
مداد B3 استفاده کنید.

این مدل که در اینجا طراحی شده است
شش و سه دهم فوت قد داشته است و
تناسبش نیز ایده‌آل است. ارتفاع این
طراحی تقریباً به اندازه ۸ سر می‌باشد
(به صفحه ۸ مراجعه کنید).
سیستم "سرها" روش موثری است که
من برای رسیدن به تناسب درست
طول بدن در درس هنر یاد گرفته‌ام.
یک خط مرکزی فرضی از قسمت
اصلی گردن تا زانوی چپ وجود دارد
(محلی که وزن بدن را تحمل می‌کند).
استفاده از چنین خطی به شما در بدست
آوردن طرز ایستادن درست و تعادل
کمک می‌کند.

نوک مدادها پتان را برای خطوط باریک
و ضخیم بلغزانید. برای تیرگیهای
نهایی مداد را محکم فشار دهید.

وارکار جوان



بخش پنجم

طراحی سر و صورت

نوشته آندره لومیس

طراحی سر با مداد نوشته آندره لومیس
آنچه از این کتاب می آموزید...



ساختار و ساختمان مناسب سر انسان و محق قرارگیری اجزای صورت.

اشاراتی بر چگونگی تفاوت بین شخصیتهای مختلف

تفاوت ساختار سر مردها با زنهار.

درک چگونگی فرمهای مختلف بر مبنای استفاده از طرحها.

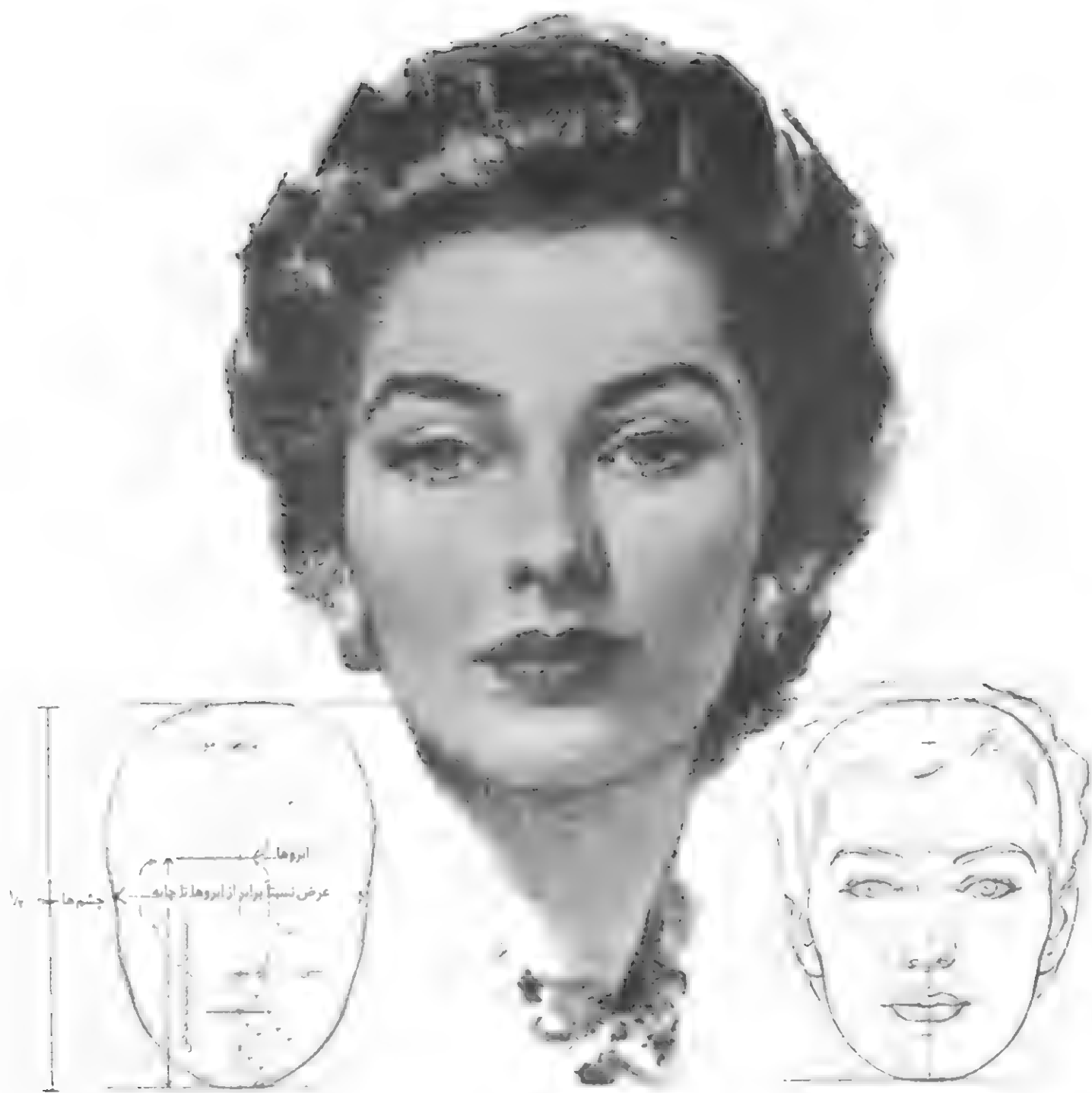
توانایی استفاده از تفاوتهای موجود در میان سر افراد متفاوت در سنین مختلف.

ساختار ساده استخوان سر و حالت سر بر گردن.

چگونگی طراحی از حالات مختلف صورت.







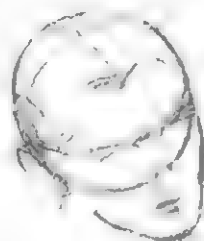
توجه آوردن ساختار کلی یک سر

طراحی کردن سر یک زن را بدون قرار دادن و ساختمان بندی اجزای صورت در محل صحیح خود، تقریباً غیر ممکن است. سوراخهای بینی را کوچک بکشید و به محل قرار گیری فک و گوشها به دقت توجه کنید. چشمها و دهان باید در محل درست قرار بگیرند و از طراحی بعضی از جاهای صورت بطور ناخوشایند پرهیز کنید. مثلاً در حال حاضر ابروها نسبتاً ضخیم هستید ولی در سالی بعد ابروها فقط یک خط باریک بودند. من شخصاً حالت طبعی ابروها را دوست دارم. اما در اکثر اوقات ابروها و موها طبق مد آرایش شده‌اند.

این موضوع در مورد آرایش موی زنان نیز صدق می‌کند. به بوده و کن مو به بست جزئیات آن بیشتر دقت کنید. زیبایی صورت، یک زیبایی نسبی است، در نتیجه ابتدا تناسب را یاد بگیرید و سپس موضوع ناشی را بصورت شخصی و جزء به جزء بررسی کنید. مجله‌های مد شامل مدلهای مختلف برای بررسی هستند و همچنین برای مدل مو و آرایش، شما را با مد روز آشنا می‌کنند. دقت کنید که آنها را صاف نکشید. سایه روشن روی لب را بسیار به دقت بکشید. زیرا اگر ایراد در محل آشنای بکشید می‌تواند ذهن و حالت کلی

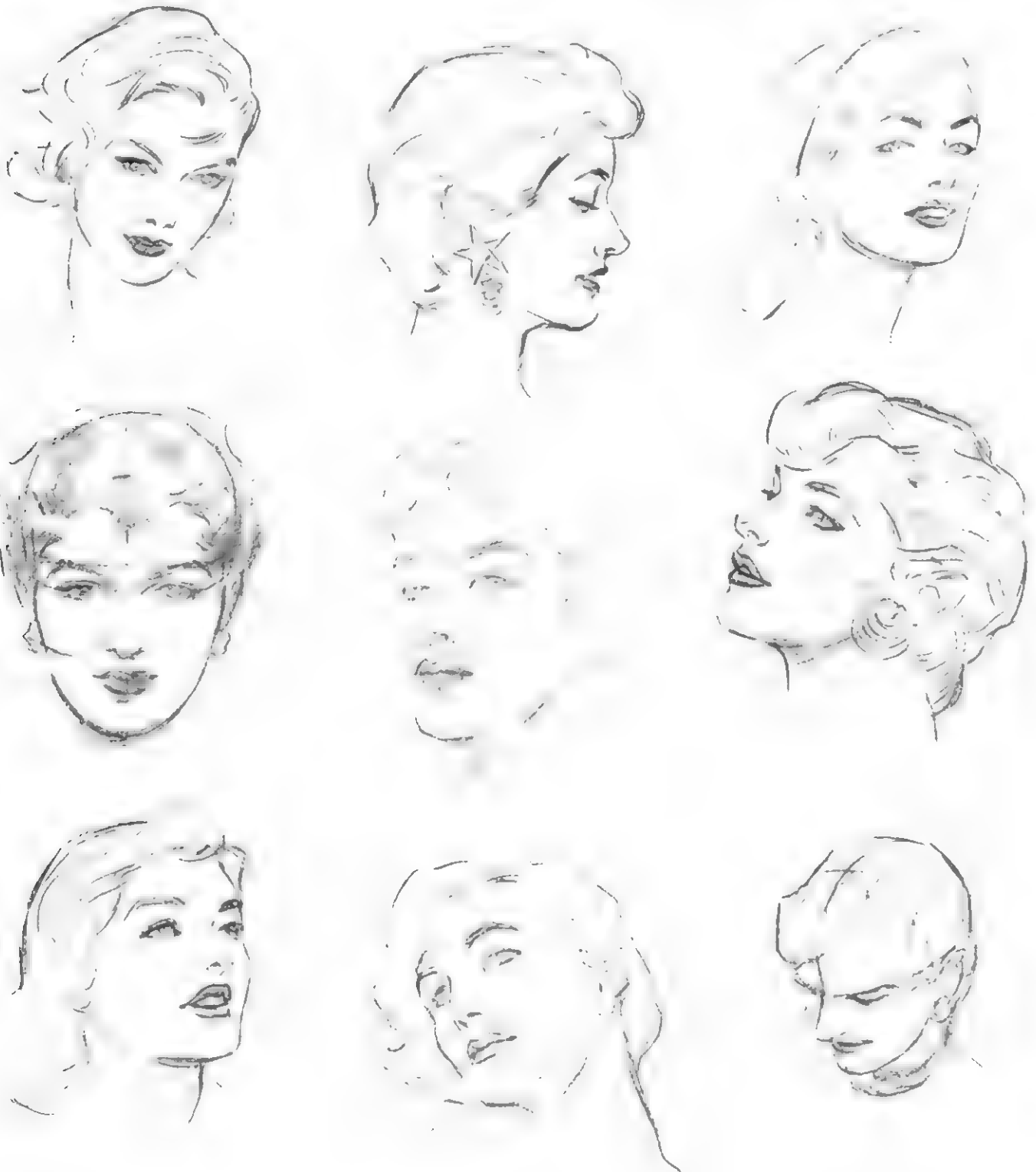


هنرمند را برای زیبایی ساختار سر و کمیت‌هایی که آنرا بوجود آورده‌اند علاوه بر آموختن تکنیک به احساس زیبای هنرمندی که کار را ارائه کرده‌است، احترام قائل باشد. او هرگز نباید سعی کند که یک تکنیک بصورت فرمولی روزمره در بیاید که تمام سرها را در یک حالت بکشد. به او اجازه دهید که با توجه به احساس دانش اولیه‌اش و وفاداری به آن و با قدمهای ثابت، طراحی را تجربه کند. بعضی از سرها با یک سری خطوط، جذاب تر می‌شوند و بعضی دیگر با خطوط هماهنگ و تکمیل جزئیات، اما نتیجه کار نباید همانند خطوط بهم ریخته به نظر بیاید. تکنیک و آموخته‌های شما (در صورتیکه غلط باشند) به آسانی قابل تغییر نیستند.



جاد شخصیت‌های متنوع با تغییر فواصل

برای خلق تفاوت در نوع و شخصیت، امکان دارد ما تصمیم بگیریم که اندازه‌های اصلی و پایه تقسیم شده را خیلی دقیق اجرا کنیم. با تغییر نسبت ۳ قسمت صورت، ما به نتایج متنوع خوبی می‌رسیم. هزاران ترکیب امکان دارد بوجود بیاید و تجربه کردن آنها جالب است. هر سری یک مجموعه از اشکال، خطوط و فضاهای خاص است. به دلیل تنوع حجم‌ها و اجزای صورت، با تنوع فاصله‌گذاری و فضا سازی، مبلینوها ترکیب ظاهر می‌شود. هر صورت دیگری را فراموش کنید و بر روی طراحی خود تمرکز کنید. به فرم‌های شخصی و خاص در هر جا که می‌توانید توجه کنید. طراحی از مردم حقیقی را شروع کنید و عکسها و بریده‌های روزنامه‌ها را برای تمرین کردن جمع‌آوری کنید. وسوسه نشوید که تقلید کنید و فقط طراحی کنید.



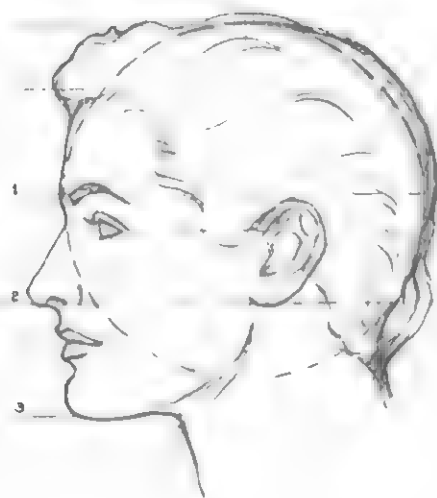
شروع با یک روش اصولی، بهترین راه شکوفائی تواناییهای شخصی هنرجو می باشد. یک سر تا زمانی که به آخرین حد ساختار قوی و مستحکم نزدیک نشود، خوب طراحی نمی شود. تجسم شخصیت باید از تجزیه خاص و درک از آناتومی عمومی سر بوجود آید. اگر شما بیاموزید که چگونه آن تجزیه بوجود می آید و چه دلایلی باعث بوجود آوردن یک سر در طراحی می شده، پشرفت شما بسیار سرعت می یابد.



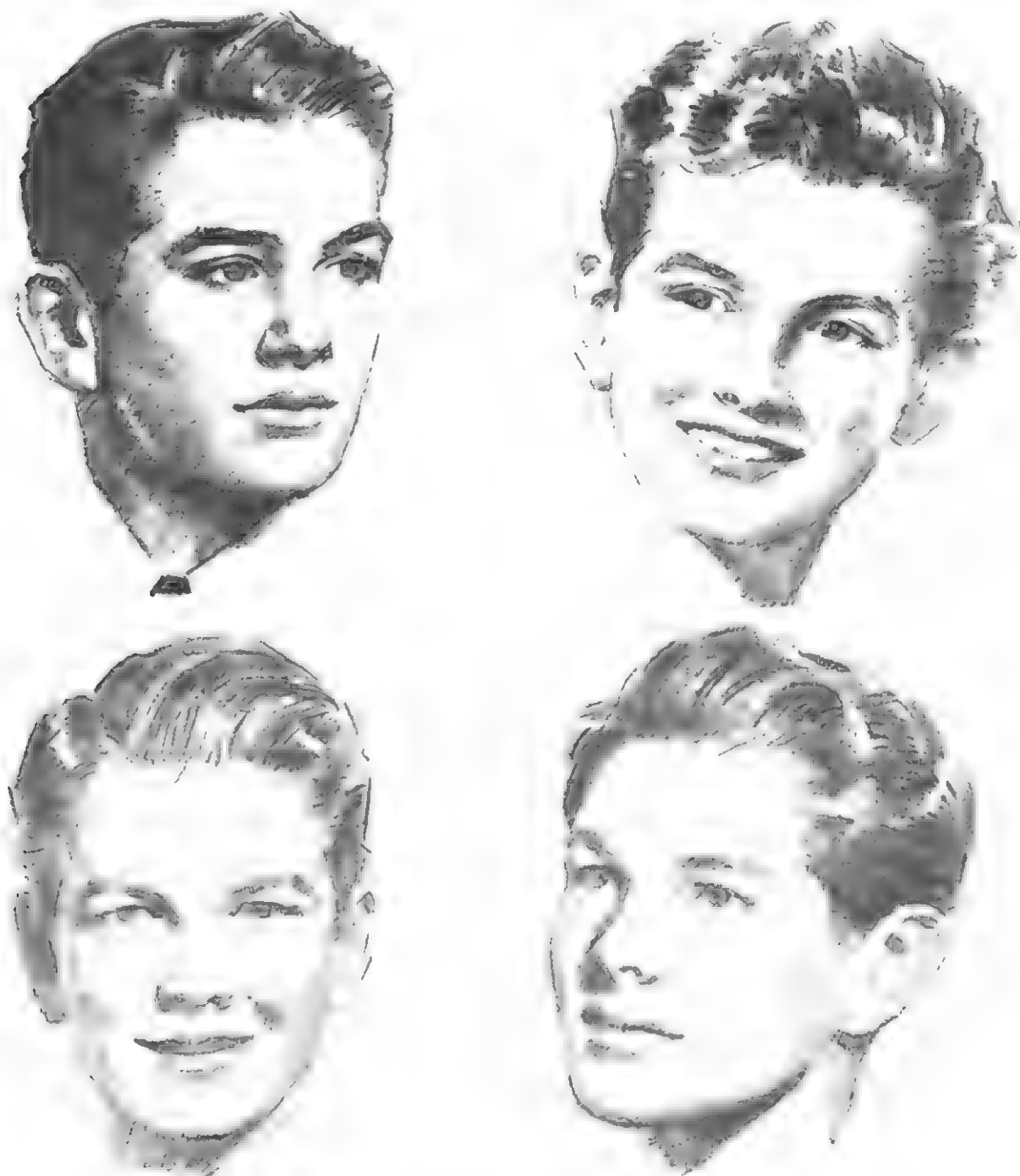
اختتام و ساختار سر زن

یک توپ بکشید. توپ را به قسمتهایی تقسیم کنید بطوری که خط میانی توپ را به ۳ قسمت تقسیم کند (خطوط ۱ و ۲ و ۳). یکی از آنها را برای خط میان صورت در نظر بگیرید. ۲ خط دیگر برای خط گوش و خط ابروها می باشند. خط میانی را در نظر بگیرید، آنرا به ۴ قسمت مساوی تقسیم کنید که هر قسمت برابر با نصف فاصله خط ابرو تا قسمت بالای توپ باشد.

با ادامه دادن خط گوش به سمت پایین بصورت مستقیم، قسمتهای صورت بوجود می آید. گوش را در تقاطع خطوط ۱ و ۳ قرار دهید. حال فک و اجزای صورت را بکشید.

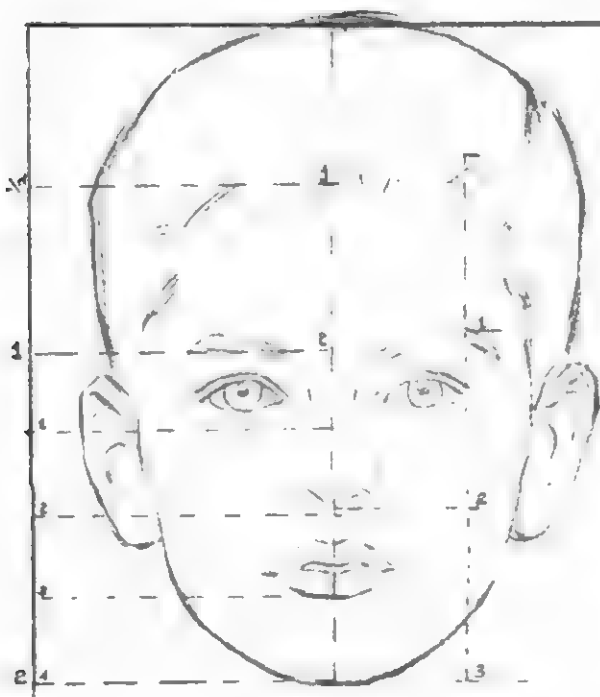


نسبت و شباهت سر در نوجوانان تقریباً منطبق با بزرگسالان است و تفاوت، یک تفاوت نسبتاً حسی است. در پسران ساختار استخوانها تا حدی قابل مشاهده است گر چه نباید آنقدر که در سر مردان مشخص است، معلوم باشد. هیچ خط قابل توجهی وجود ندارد. گوشت سفت است و هنوز متمایل به صافی است. گونه‌ها صاف و بدون هیچ ماهیچه مشخصی هستند. فک در مدت زمان کوتاهی به صورت قابل توجهی رشد یافته است. نوک بینی شکل ثابتی دارد در حالی که فک و کاسه سر رشد می‌یابند، گوشها بصورت کوچکتری نسبت به کل سر در مقایسه با یک پسر کوچک ظاهر می‌شوند. در این حالت غضروف گوشها کاملاً مشخص است. گوشها گرد شدگی‌شان را از دست داده‌اند و خطوط، زاویه بیشتری می‌یابند. حالت مو از سمت شقیقه‌ها به پشت می‌باشد. ابروها کاملاً ضخیم شده‌اند. اندازه لبها نیز رشد یافته است. چانه در حالت و شکلی ثابت به سمت جلو آمده است. تنها استخوانهای کنار فک کاملاً رشد نیافته‌اند. این تغییرات طبق تحقیقات تا سن ۲۰ سالگی یا بیشتر ادامه می‌یابد. من مطمئن نیستم که کاسه سر تا زمان بلوغ کامل، به رشد کاملش نمی‌رسد، گر چه رشد و نمو بعدی اثر قابل درکی بر روی تناسب سر نمی‌گذارد.





نوجوانان در داستانها تبلیغات و پرتوها موضوعات قابل توجهی هستند. نظر به اینکه نسبت و تشابه سر در نوجوانان مشابه سر بزرگسالان است، تقریباً به سر جایی بر می گردیم که شروع کردیم اما امیدوارم که با درک و دقت بیشتری کار را انجام دهید. در طراحی نوجوانان پسر و دختر باید توجه به تفاوت‌های آنها داشته باشیم. در پسران، صورتها، استخوانی همراه با ماهیچه‌های مشخص مشابه تیپ ورزشکاران است. فعالیت‌های ماهیچه‌ای به عنوان تکیه گاه مطمئنی هستند. بعضی پسرها به سرعت رشد می کنند. آنها مقداری انرژی و قدرت می دزدند، اما بقیه به آسانی حالت ورزشکاری پیدا نمی کنند. تیپ دیگری از پسران نوجوان دارای صورت گرد، ران و بازوهای کشیده و دستها و پاها بزرگ می باشند و تمایل دارند که خود را در هر چیز مناسبی برای استراحت ببوشانند و از تلاش و کوشش متنفرند. مخصوصاً کارهای سخت خانه. طبق یک قاعده، این پسران بعدها زمانی که کاملاً رشد کردند انرژی بیشتری دارند. هیچ جزئیات ساختاری از استخوان اهمیت زیادی ندارد اما شکل کلی آن برترین اهمیت را دارد. مطابق شکل ما باید کاسه چشم را در فضای مناسب آن در هر دو طرف خط میانی قرار دهیم. ما ۲ استخوان گونه را بصورت قرینه در هر دو طرف صورت قرار می دهیم و نوک بینی باید در بالای خط میانی باشد و تا پایین آن نیز ادامه یابد. کناره‌های فک را می کشیم و خط فک را تا پایین چانه می آوریم. هر سری باید ساختارش طوری باشد که تمام اجزای صورت با خط میانی در تعادل باشند و این به کار شما حالت و ظاهر واقعی تری در هنگام اتمام پروژه می دهد.





اسب سر پسر بچه های کوچک

در پسرهای کوچک نسبت تقریباً مانند همان نسبتها در سر پسرهای بزرگتر است. اما حالا صورت نسبتاً باریک تر است، و زبانی رو برو درون یک مربع خای می گیرد. چشمهای کوچکتر را بر صورت رشد می کند اما چشمها به می توانیم از دگمه های بزرگ برای چشمهای هر پسر جوانی استفاده کنیم و چانه پسر در مقایسه با آلا شروع به رشد کرده است و چانه را برجسته تر می سازد. نوک بینی بلندتر است و بینی مقداری کشیده تر است و شیب آن قسمت پائین دومین مربع می آید. لبها در قسمت پائین خط سوم مربع قرار می گیرند. در سن سی سالگی موها سر رشد یافته اند. این حالت کاسه سر را بزرگتر نشان می دهد اما صورت همچنان کوچک آنگاه سن می ماند و به حد است بچه کمک می کند. گاهی هم می که بچه موهای مجعد دارد، مادرش می کشد و موها رشد کنند تا اینکه حالت عجیبی به خود می گیرند.

سراسر صورت است که دندان کاسه سر و فکها را دارد. بر روی پسر بچه ها سر هم مانند کودکان سحاب است که دندان یک حاستند با طریقی از این تمام شود پس بهتر است که از غنچه و برنده های روزانه بزرگ کنند. بوجه داشته باشید که گوش به نیمه خط دانی می آید از این که گردن در پسر بچه ها کوچک است و ماهیچه های آن به قسمت پایه خمیده متصل می شود و رسیده اند، به نظر می رسد که سر به سمت عقب کشیده شده است. بوجه کند که سر چپای بینی رشد یافته اند و لب دانی مقداری کوچکتر به نظر می رسد. در این دوره و دوره های بعد گوشها بصورت فاس بوجهی رشد یافته اند. به نظر من گوشه های ۱۰ تا ۱۲ سالگی کاملاً رشد یافته اند. فضای بین بینی با گوشه ها بصورت به نظر مقداری غریبی می آید. مژه ها مقداری بلند هستند و موها به روی شقیقه ها رشد کرده اند.

نویسنده به خاطر رفتارها و شخصیت‌های مشخصی که بر رویش اثر گذاشتند در طراحی بچه‌ها پیشرفت کرد. بچه‌ها همانند بزرگسالان دارای احساسات و عواطف خاصی هستند و این احساسات در آنها مشخص و آزادانه‌تر است. همانطور که ما رشد می‌کنیم می‌آموزیم که احساسات واقعی خود را که گاهی نیز بسیار عمیق هستند، پنهان کنیم. بیشتر بچه‌ها بسیار صادق‌تر از بزرگسالان هستند. اگر می‌خواهید که آگهی تبلیغاتی بسازید یا اینکه از قبل در این رشته فعالیت دارید، می‌بینید که طراحی از رشد پسرها و دخترها بسیار پر منفعت است. مثلاً در تبلیغ تمام غذاها، مادران با بچه‌های در حال رشد هستند و بچه‌ها در تبلیغات زیادی ظاهر می‌شوند. شما می‌توانید از روی طرح‌های این صفحه تمرین کنید یا اینکه از مدلهای موجود در مجلات زنان که تمرینی عالی هستند، تمرین کنید.



اسب سر دختر بچه‌ها

تناسب سر بصورت کاربردی در دختران کوچک مشابه پسران کوچک است از نظر نهادی و شخصیتی، چشمانشان عریض‌تر است و فک و چانه‌شان گردتر است. اغلب چین و شکن‌های لب بالایی به سختی در بالای چشم‌ها مشاهده می‌شود. تمام خطوط کانتوری معمولاً در دخترها گرد شده‌تر هستند. دانستن این مسائل به شما کمک می‌کند یک صورت کوچک را ظریف‌تر بکشید. ساختار مربعی به چهره یک پسر بچه حالت زمخت‌تری می‌دهد.



پیشانی در دختران در سنین کمتر کشیده‌تر است. بعضی منابع می‌گویند که کیفیت مغزی در دختران سریع‌تر از پسران رشد می‌کند. اما من نمی‌توانم بگویم که این دلیلی برای کشیده‌تر بودن پیشانی است. خطوط موی نزدیک بهم در پسران، آنها را پسرانه‌تر و پیشانی کشیده در دختران، آنها را دخترانه‌تر نشان می‌دهد. حالت موها در دختر بچه‌ها کمک زیادی می‌کند. سر را در طرح و شکل اجمالی آنقدر بکشید تا سن و حالت مدنظر تان بدست بیاید. افزودن سایه به سری که جذابیتی برای شما ندارد، هیچ فایده‌ای ندارد. این تنها می‌تواند فرم‌هایی را که از قبل وجود داشته‌اند را بسازد. اگر طرح اشتباه باشد، اندام مقدار کمی به شما کمک می‌کند. گاهی یک سر در طرح ممکن است بهتر از یک مدل کامل شده به نظر برسد.





خطوط ریتمیک در سر

جستجو برای خطوط ریتمیک در چهره‌ها جالب است. ممکن است که خطوط گرد شده یا حمیده را در مقابل خطوط چهار گوش ببینید. حالت این خطوط کمک می‌کند تا از طرحهایی که جذاب نیستند، دور بمانید. خطوط حمیده، گرم و فریبده و خطوط مربع، سنگین و جذابند. شما می‌توانید با مخلوط کردن هر دو خط به نتیجه‌ای شاد و جذاب برسید. در این حالت شما به طرحی می‌رسید که زیبا و سنگین است.





در سمت راست، بالا، ما فضای معمول چهار گوش را داریم. این نکته جالب توجه است و می تواند به ما نشان می دهد که چگونه خطوط قطری در سر یک دختر جوان اثر دارند. این خطوط از گوشه چشمها شروع می شوند و پس از عبور از میانه پایینی بینی، گوشه های لب را قطع می کنند. خطوط دیگر از انتهای ابروها شروع می شوند، گوشه های لب را قطع می کنند و به میانه قسمت پایه چانه می رسند.

آن‌ویر

برای طراحی شخصیت، مدل‌های زیادی از مردم را مثل یک کودک، یک بچه یا یک فرد مسن مطالعه کنید. حالت، اجزا و سن همه قابل توجه اند. لب بالایی ممکن است کشیده یا کوتاه باشد، گونه‌ها ممکن است پر باشد یا آویزان. با ترکیب این تفاوت‌ها، می‌تواند تقریباً انواع بشماری از شخصیت‌ها و حالات را بکشید. اگر این کار را تجربه کنید بسیار جالب و سرگرم‌کننده است. با وجود اینکه ساختار هر سری مشکلات خاص خود را دارد، این کتاب به چند قسمت طراحی مرد، زن و بچه‌های سن‌های مختلف تقسیم شده است. همانطور که خواهید دید، گرچه تفاوت‌های بزرگی ناچیزند، اما تفاوت‌های اجزا و ترکیب‌بندی آنها قابل توجه است. حال اجازه دهید به صورت جدی به کار بپردازیم.



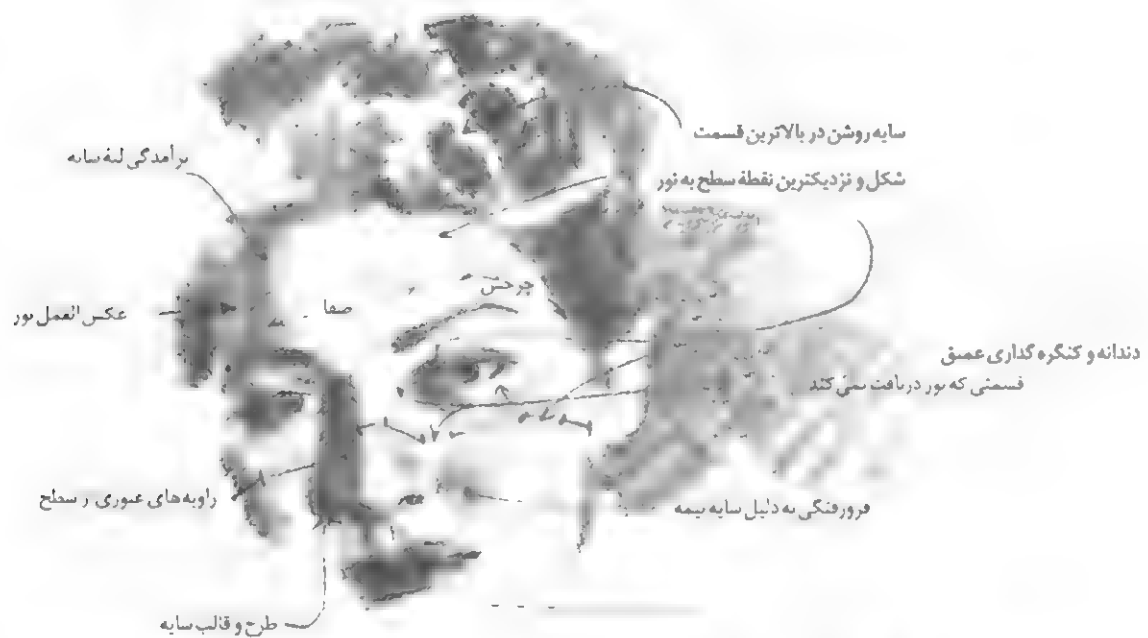
تمام سرهایی که می‌توانید تمرین کنید.

با یک کتاب سفید طرح و نقشه از سرها شروع کنید. تمام بینیها و شخصیت‌هایی که در اطراف شما وجود دارد را با توجه به حالت آنها بکشید. چند تا از طرح‌ها را از روی افراد اطرافتان بکشید و بقیه را از پرده‌های روزنامه، هیچ چیزی مانند این کار به شما کمک نمی‌کند. دوری یک طرح بکشید و کتاب خود را بر کنید. هیچ راهی بهتر از مطالعه و تمرین تمام شخصیت‌ها و تیپ‌های اطراف شما نیست. سرها تمام مشکلات واقعی طراحی را دارند.



روح و نقشه

تمام تناسب سر زنان مقدار ناچیزی با سر مردان متفاوت است، اما استخوانها و ساختار ماهیچه‌ها ضعیف‌تر است و کمتر برجسته است. در زنان تیپ هنر تجاری آنهایی که فک زاویه‌دار دارند بیشتر از آنهایی که فک گرد دارند مورد توجه می‌باشند. ابروی زنان به نسبت مردان معمولاً مقداری بالاتر از چشمانشان قرار دارد.

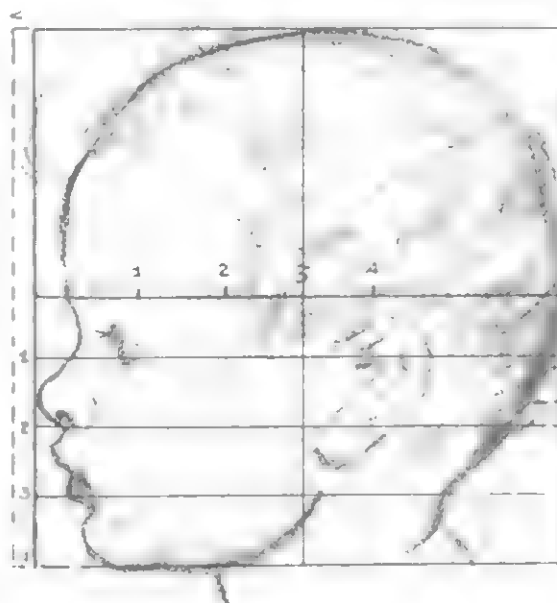
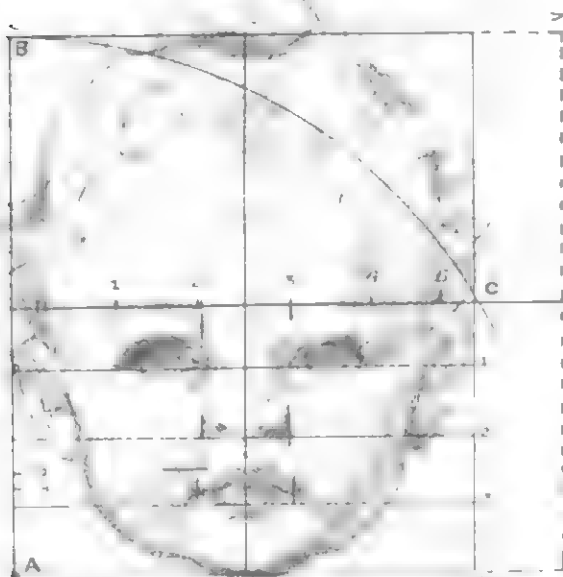


دهان کوچکتر است، لبها پرتو و گردشده تر هسند و چشمها مقداری بزرگترند. در زنان حلی بر روی ماهیچه های فک و گونه ها تأکید نکنید.



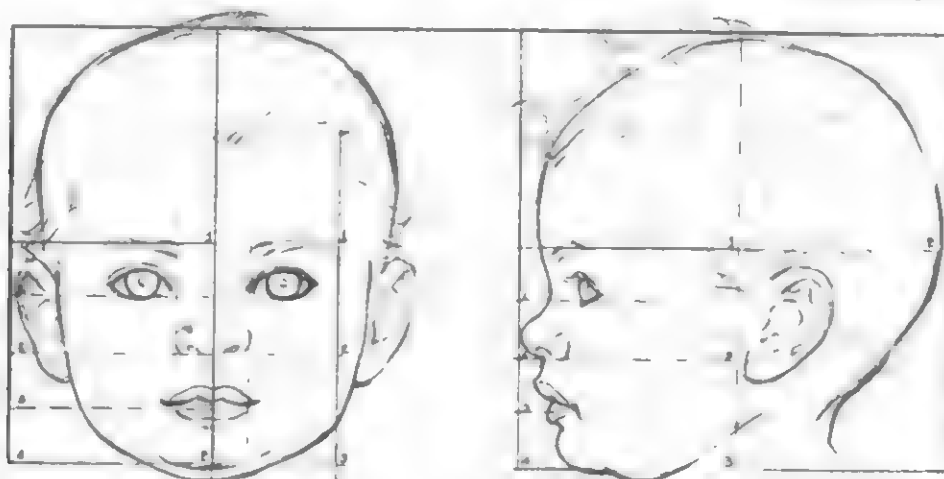


در مجموعه کودکان تفاوت زیادی در شکل و اندازه وجود دارد، گر چه میانگین آنها تقریباً در یک مربع جای می گیرد. شما می توانید از یک توپ استفاده کنید و با استفاده از تناسبهای بالا طراحی کنید.



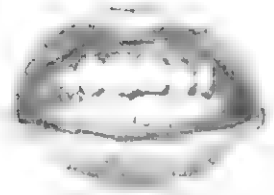
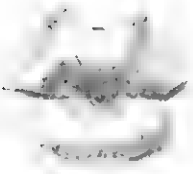
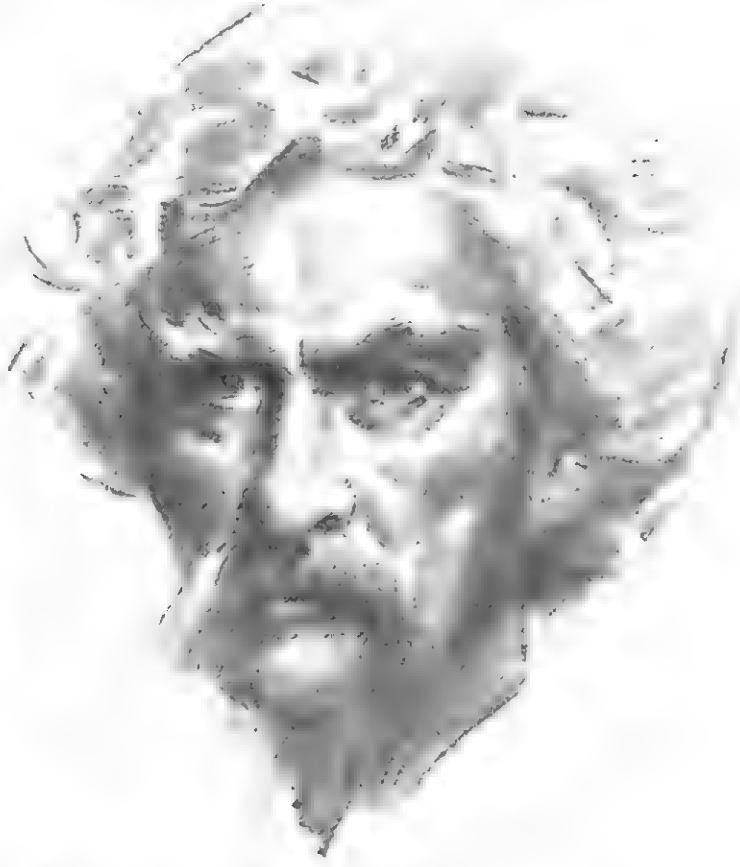
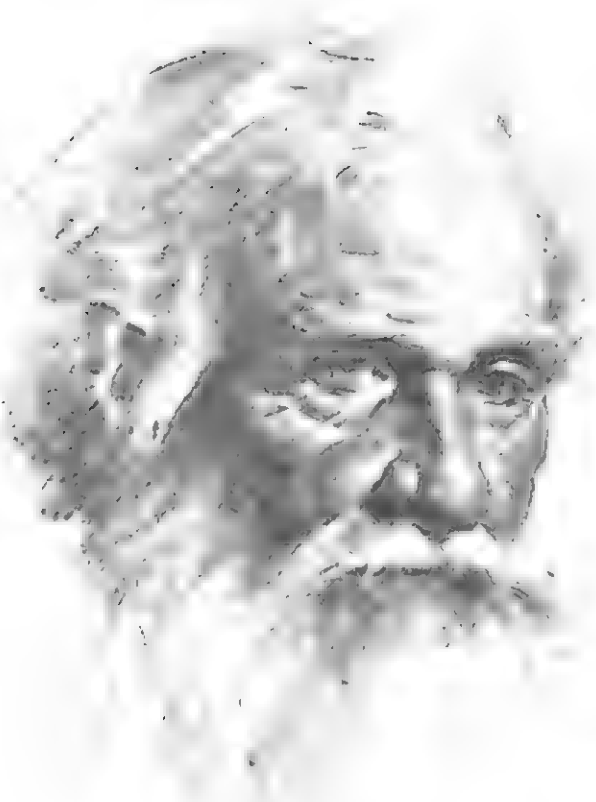
طالعه بیشتر بچه‌ها

هر چه موی بچه‌ها بیشتر رشد می‌کند سن آنها بیشتر به نظر می‌آید، با این وجود تناسب باقی اجزای صورت مقدار کمی تغییر می‌کند. مزه بعضی بچه‌ها بلندتر می‌شود که با فضای عریض و بزرگ چشمها در حالت قبل آنها را جذاب تر می‌کند. درباره ابروها سخت نگیرید و آنها را ظریف بکشید.

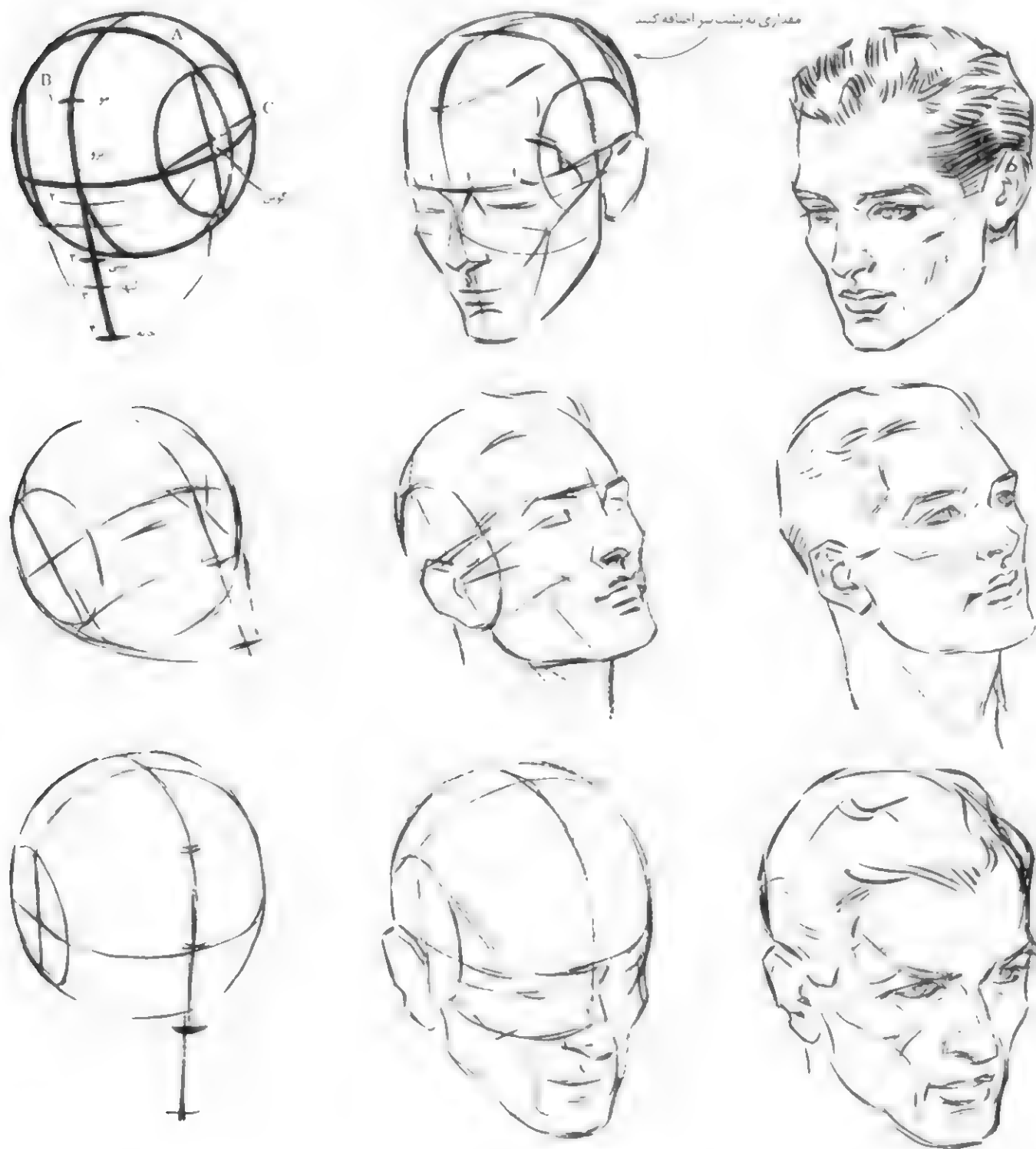




هر چه سر بچه بشیر رشد می‌کند، اجرای صورت بسبب نه کاسه سر کسند بر می‌شود و دلیل آن سر حرکت جسمند و نیروها به سمت بالای سر، رشد فک پاستنی به سمت پاستن و کشیدگی بینی و فک بالایی به سمت بالا است. در نتیجه این تغییرات، جسمندی بر کسالان و نوجوانان در خط مانی قرار دارد. دانش این فضا به هم بر می‌چسبند و سر را قرارگیری جسمند در خط مدنی صورت، راه سن دادن به کودک است. در بچه عینه کاملاً رشد یافته است و دیگر بر دیگر نمی‌شود و به همین دلیل جسمها در بر کسالان به نظر کوچکتر می‌آید، چون پس پلکها فضا وجود دارد و در نتیجه مردمک را در بر کسالان بر دیگر ر کودکان و بچه‌ها می‌بینیم.

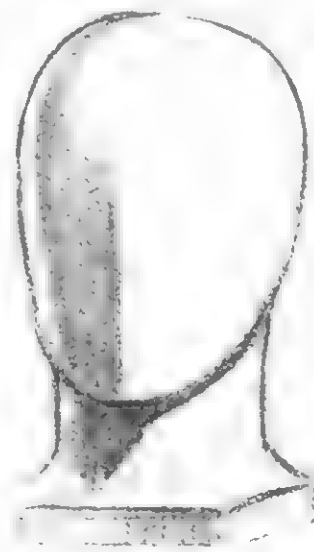
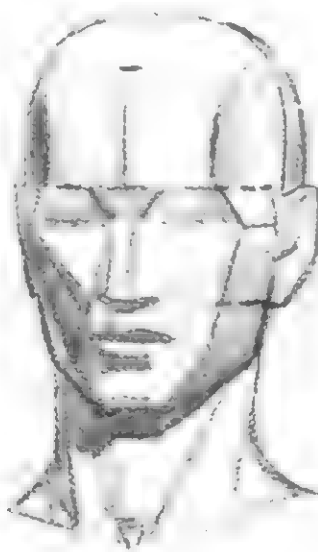
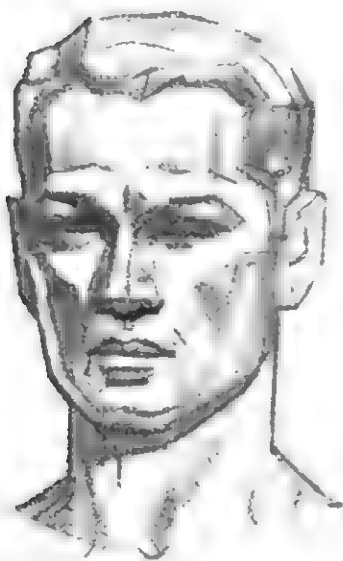


در اولین کتابم "سرگرمی با مداد" آغاز به تمرین طرح و نقشه‌های ساختار سر کردم که تقریباً مضحک به نظر می‌رسید. در اینجا طرح‌های عمومی را به عنوان هدفی ممکن تکرار می‌کنم. سر را یک توپ در نظر بگیرید که اطرافش پهن شده است تا طرح صورت بدست بیاید. این طرح به سه قسمت مساوی تقسیم می‌شود. (خطوط ۱، ۲ و ۳) خود این توپ از وسط به ۲ قسمت مساوی تقسیم شده است. ۱- خط گوش، ۲- خط میانی صورت و ۳- خط ابروها است. پس از آن فاصله گذاری و فاصله سازی اجزای صورت به ترتیب بر روی این خطوط انجام می‌گیرد. این طرح هم برای زنان و هم برای مردان مناسب است، تفاوت آنها بیشتر در ساختار استخوانی تر، ابروهای ضخیم تر و دهان بزرگتر در مردان است. خط فک در مردان معمولاً مربع تر و زمخت تر است.



روکها و طرحها

این فرم ساده کم کم با استفاده از طرحها پیچیده تر می شود. این طرحهای میانی باید یاد گرفته شوند. اینها طرحهای اساسی و اولیه نورگذاری می باشند.



نمای پهلوی طرحها، کمی گل رس بگیرد و طرحها را مدل سازی کنید در نتیجه می توانید آنها را از راههای مختلف نوپردازی کنید و سپس آنها را طراحی کنید.



نماهای پشت سر تا زمانی که فرم و طرحها درک نشوند مشکل ترین قسمت می باشند.



کیب آناتومی، ساختار و طرحها

از آنجایی که این صفحه مراحل طراحی یک سر را از قبیل آناتومی، ساختار بندی، زمینه طرحها و تکمیل نهایی طرح را نشان می دهد، مهمترین صفحه این کتاب است. بدون مطالعه دقیق اطلاعات قبلی تنها کپی کردن امکان دارد و اینکه خودتان یک سر را طراحی کنید غیر ممکن است.

هنگامی که این صفحه را به دقت مطالعه کنید آنرا فاقد ارزش برای یک منبع اصلی می یابید.

طرحهای سر باید به خاطر سپرده شوند، برای انجام آنها در سایه و نور به یک فوندانسیون و پایه نیاز داریم. با طرحهای اولیه (بالا، چپ) شروع کنید. با این طرحها تقریباً هر

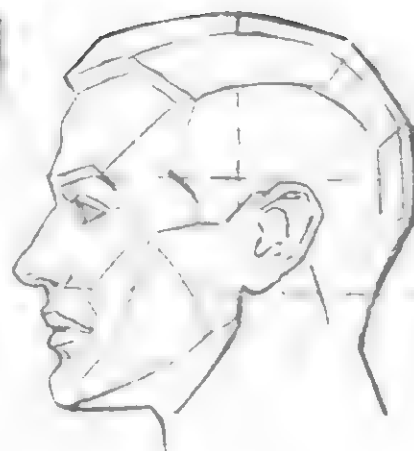
سری را می توان طراحی کرد. ظاهر هر طرحی بر اساس شخصیت مورد نظر متفاوت است اما

با این طرح کلی

می توان یک

سر مناسب

مردانه کشید.



اختار ساده استخوان

این قسمت در داشتن یک ایده نسبتاً واضح ساختار استخوان مقدار زیادی به شما کمک می‌کند. به دلیل اینکه استخوانها را با جزئیات نمی‌بینیم باید آنها را به صورت استخوان بندی و بدنه سر نگاه کنید. تمام قسمتهای تقسیم شده سر در ارتباط با استخوانها هستند نه با گوشت. دلیل اینکه توپ را برای طرح انتخاب کردیم در اینجا مشخص می‌شود زیرا باید خود مجسمه به تنهایی قابل درک باشد. به آسانی می‌توانید یاد بگیرید که با اضافه کردن ماهیچه‌های تحلیل رفته و چین و چروکهای بین آنها، سن طرح را مشخص کنید. در صورت یک فرد سالخورده، استخوانهای گونه، کناره فک و استخوان چانه واضح تر است. همزمان که ما پیرتر می‌شویم غضروف بینی و گوشها بزرگتر می‌شود و تغییرات اساسی در گونه‌ها و دور چشمها و دهان پیدا می‌شود. گوشت در دو طرف چانه و اطراف فک تحلیل می‌رود. در زیر چشمها چین و چروک ظاهر می‌شود. لبها نازکتر می‌شود و به سمت اطراف حرکت می‌کنند، در نتیجه بیشتر از یک خط راست بین لبها ظاهر می‌شوند. این خطوط از اطراف دهان به طرف پایین و اطراف چانه نیز کشیده می‌شوند. گوشت بالای پلکها پزمرده می‌شود و ابروها به نظر به سمت لبه بینی می‌افتند. تعدادی خطوط عمیق در پیشانی و میان ابروها ظاهر می‌شود البته این خطوط می‌توانند به صورت فرعی تر باشند و از تأکید زیاد بر روی آنها خودداری کنید. موها باریک هستند و در نتیجه خطوط مو به سمت بالا و عقب بر می‌گردند و در بالای سر موها به صورت قابل توجهی نازکند. با این وجود ما سر را از ساختار پایه مشابه طراحی کردیم.

خط میانی و متقاطع حالات را تخمین می زنند

بسیار مهم است که در یک لحظه طرح صورت و ترتیب توپ را با هم تمرین کنید. درباره اجزای صورت خیلی نگران نباشید. این ساختار ساده ای است که ممکن است شما در باقی زندگیتان از آن استفاده کنید. خطوط متقاطع بکشید.

سعی کنید که به ساختار دور سر توجه کنید. می بینید که فکها در وسط هر سمت قرار دارند و به خاطر داشته باشید که چشمها و استخوانهای گونه در زیر خط ابرو قرار دارند.

گوشها تقریباً موازی با خطوط ابرو و بینی هستند. خطوط متقاطع تقریباً صورت را به سمت پایین نشان می دهند.

با این طرح می توانیم سر را در هر حالتی بکشیم. این طرح ساده تنها صحیح و خلاق است.

هر راه صحیح دیگری نیاز به وسایل مکانیکی مانند پروژکتور، تقلید از عکسها و تابلوها، یا استفاده از مربیهای خارجی بزرگ دارد.

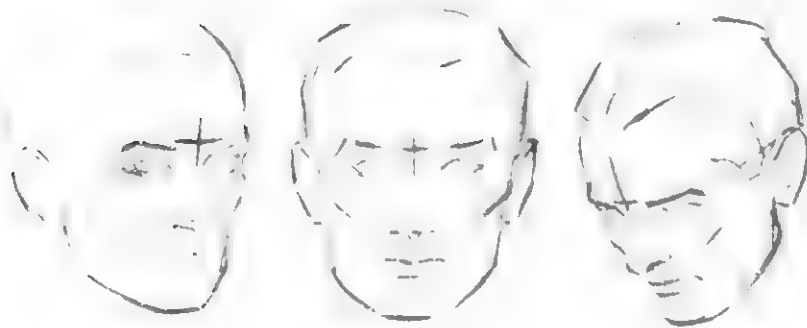
سؤال بزرگ این است که شما می خواهید توانایی طراحی سر را در خود بالا ببرید یا اینکه می خواهید از طریق وسایل مکانیکی طراحی کنید؟

من احساس می کنم اگر مورد اخیر مدنظرتان بود، این کتاب برایتان جالب نبود.

هنگامی که وسیله امرار معاش شما بستگی به خلق یک تصویر کامل دارد و دلتان نمی خواهد که قمار کنید بهترین طرح سری را که می توانید

با هر وسیله ای می کشید.

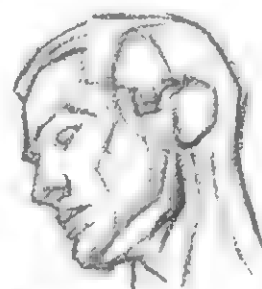
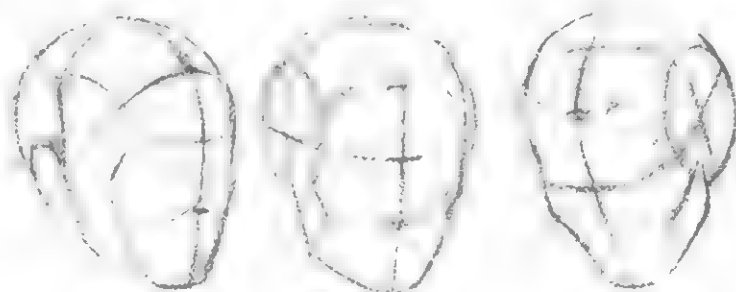
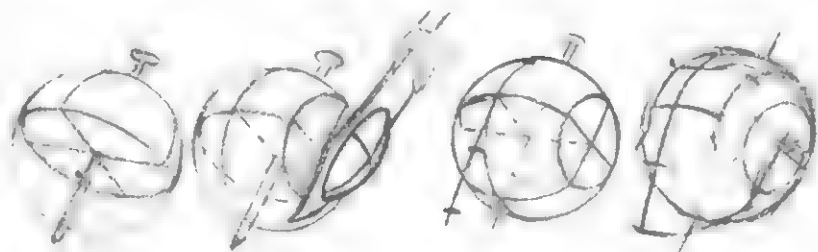
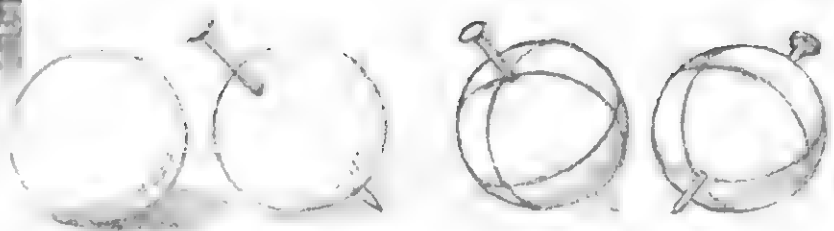
به هر حال اگر کارتان به شما هیجان هنری می بخشد به شما اصرار می کنم که توانتان را پشرفت ببخشید.



شکل اصلی یک توپ تخت شده

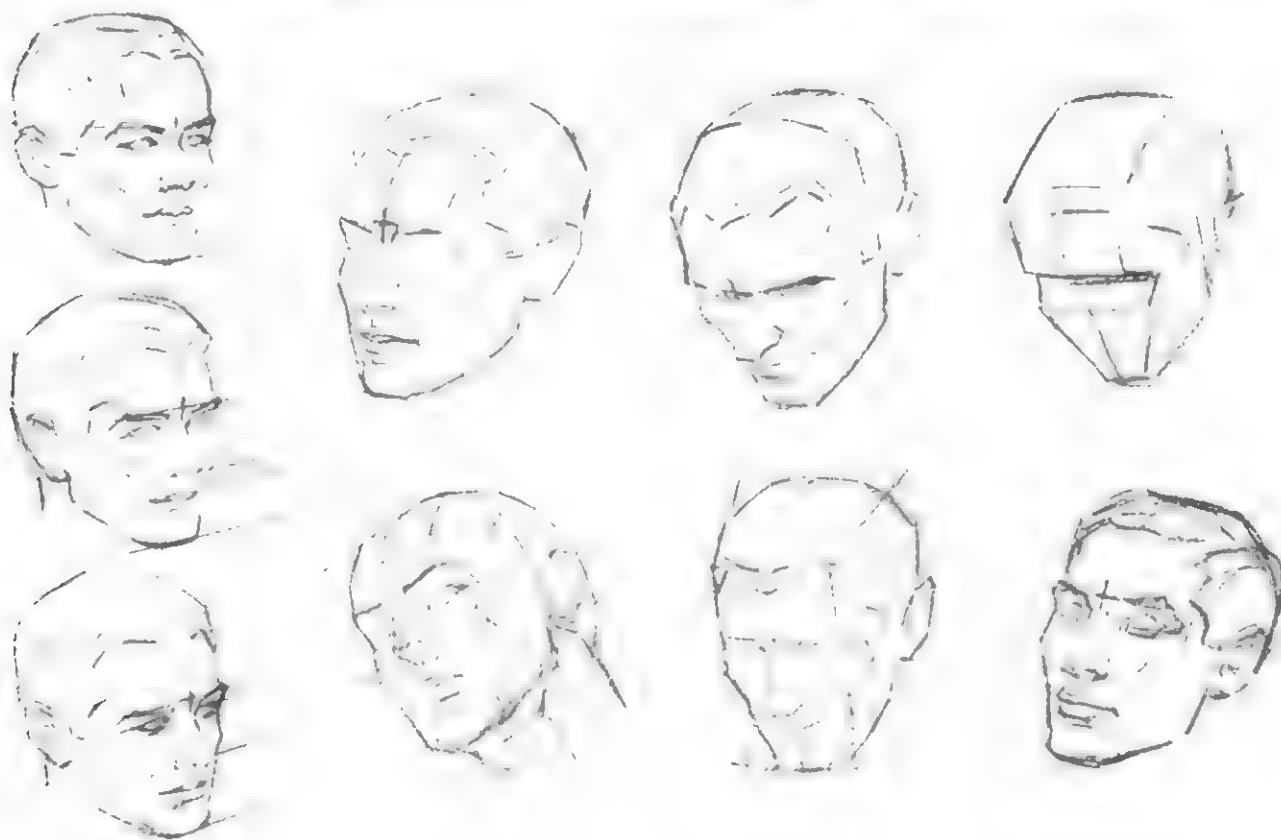
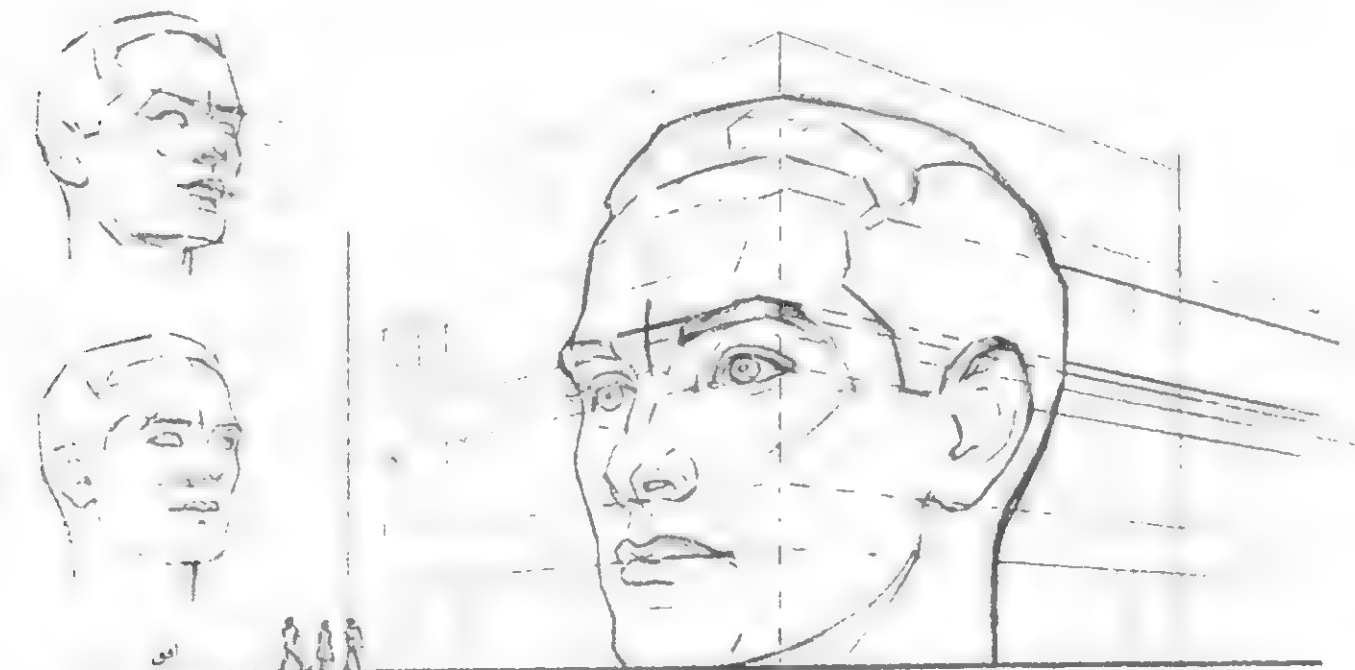
کاسه سر بیش از هر چیزی به یک توپ شباهت دارد. برای اینکه توپ را مانند یک کره جامد فرض کنیم، باید یک محور همانند اینکه یک میخ از بالای آن از میانش رد شده قرار دهیم. در میان مراکزی که توسط محورها ایجاد کردیم می‌توانیم دوباره توپ را از استوا به ۴ قسمت تقسیم کنیم حالا اگر از هر سمت یک تکه نسبتاً باریک ببریم یک شکل اولیه و پایه که خیلی مشابه کاسه سر است داریم.

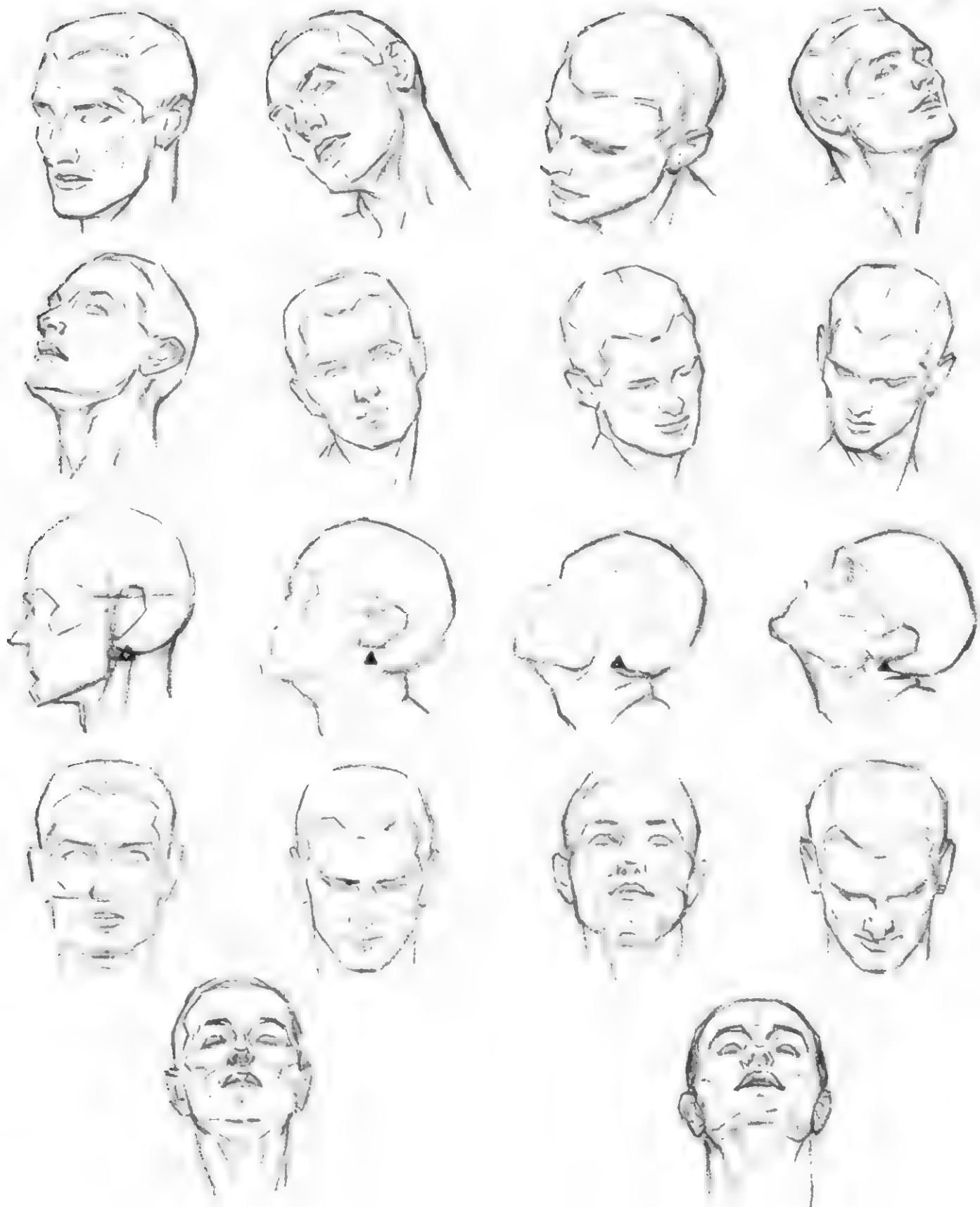
خط استوا در اینجا خط ابرو می‌شود. یکی از خطوط در محور، خط میانی صورت می‌شود. تقریباً در میانه محور بالای ابرو خطوط رویش مو را قرار می‌دهیم. خط میانی را به سمت پایین توپ در نظر می‌گیریم و بر روی آن ۲ نقطه نسبتاً برابر با فضای پیشانی یا به اندازه‌ای از خط ابرو به سمت خط رویش مو می‌گذاریم که به ما طول بینی را می‌دهد و در زیر آن نیز چانه قرار دارد. حال می‌توانیم طرح صورت را با طرحی که به وسط خط دور توپ متصل است، کامل کنیم. گوشها در طول خط وسط (بالا و پایین) در فاصله‌ای نسبتاً برابر با فضای ابروها به سمت پایین بینی قرار می‌گیرند. توپ می‌تواند در هر جهتی قرار بگیرد. طرح و هدف شما در هر جهتی که باشد شما باید مجسمه و تقسیمات آن را پیش فرض کنید. شروع طراحی سر با یک مکعب همانند شروع طراحی یک چرخ با یک مربع است. با بریدن گوشه‌های مربع و مرتب کردن آن می‌توانید به یک چرخ مناسب برسید. حتی می‌توانید مکعب را آنقدر ببرید تا به یک سر کامل برسید اما این کار مقداری طولانی است. چرا با کشیدن توپ یا دایره شروع نکنیم؟ اگر نمی‌توانید دایره بکشید از سکه یا پرگار استفاده کنید. مجسمه سازان با یک شکل کلی صورت مثل کاسه سر شروع می‌کنند و به جز این کاری نمی‌توانند انجام دهند.

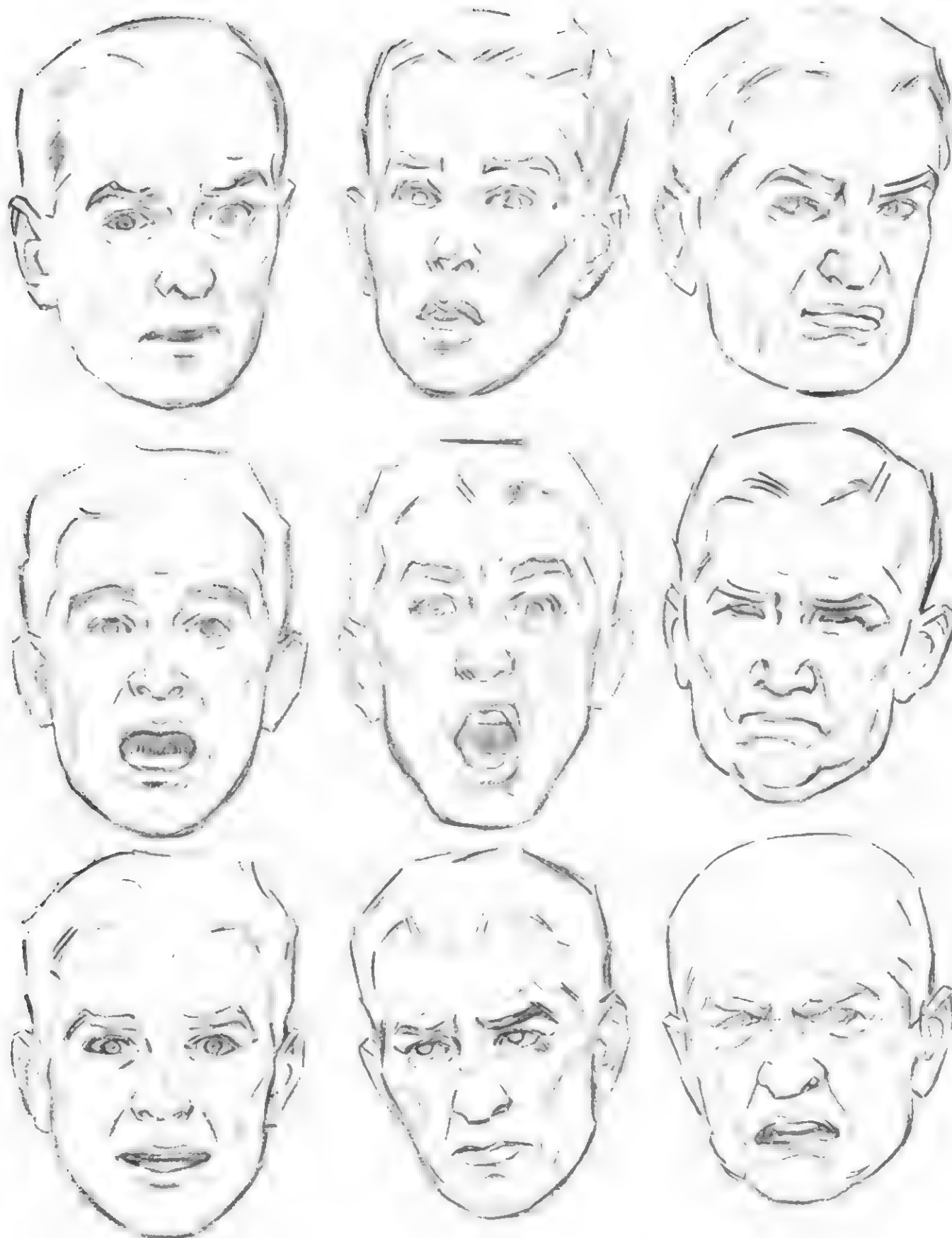


در اینجا ما مجموعه‌ها و ساختار استخوانی‌شان را به خوبی ساختار ماهیچه‌ای و طرح‌های کلی سر مردان مطالعه کرده‌ایم. اجزای شخصی و جزئیات نیز تمرین شده‌اند. سرها در سنین مختلف متنوعند. از آنجایی که هیچ دو سری مشابه نیستند برای شما بهترین طرح این است که از افراد اطراف خود طراحی کنید. ممکن است که هنرمند دوران دیگری بتواند طرح خودش را بینهایت بار تکرار کند اما تقلید و تکرار آن کار امروز هیچ فایده‌ای ندارد.

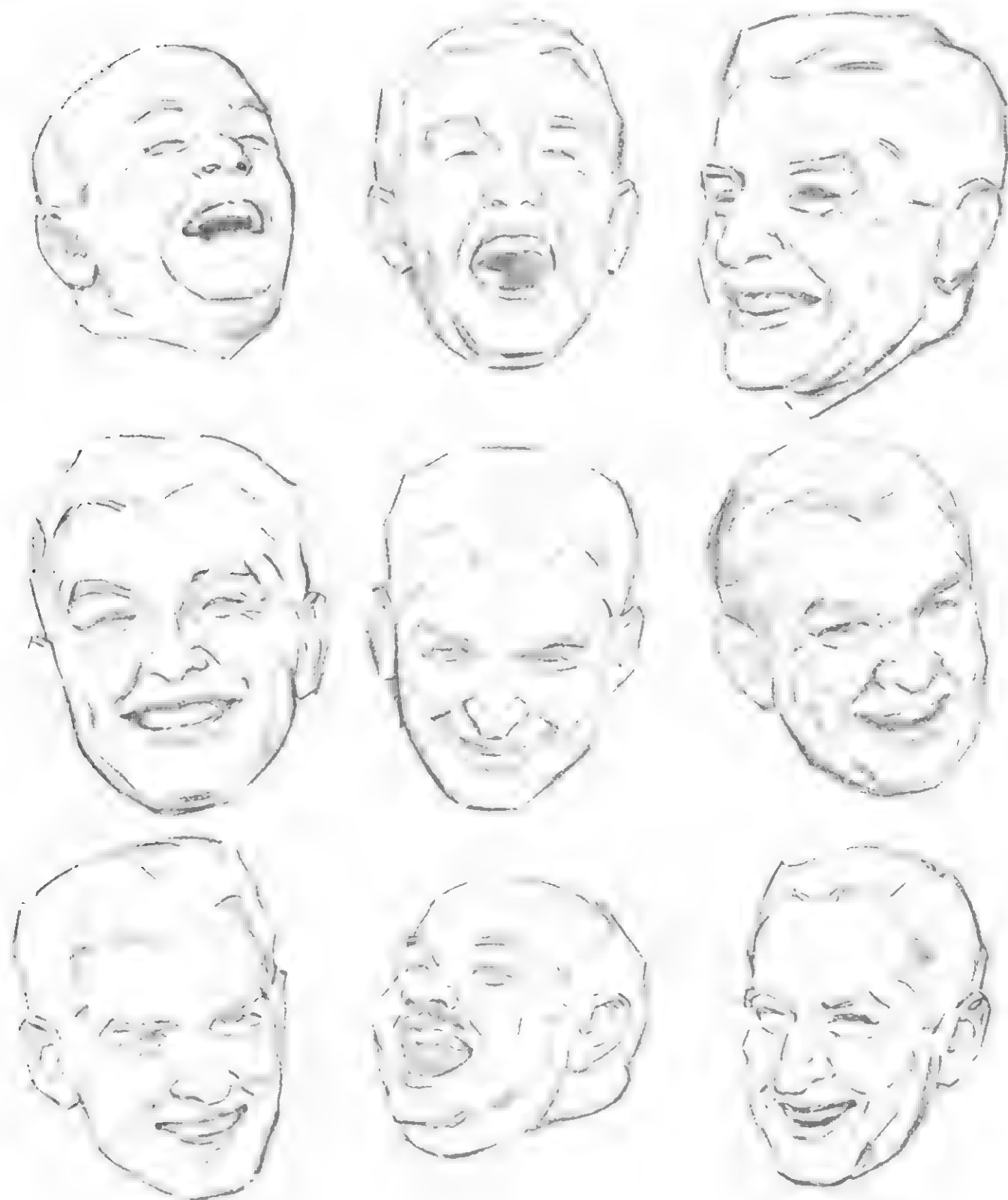
این عمل باعث می‌شود که هنرمند نرغیب شود با سریع تاریخ کارش را مشخص کند. هنرمندی که می‌تواند الگویش را برای هدفش نو و صحیح بکار گیرد کارش ماندگار می‌شود.



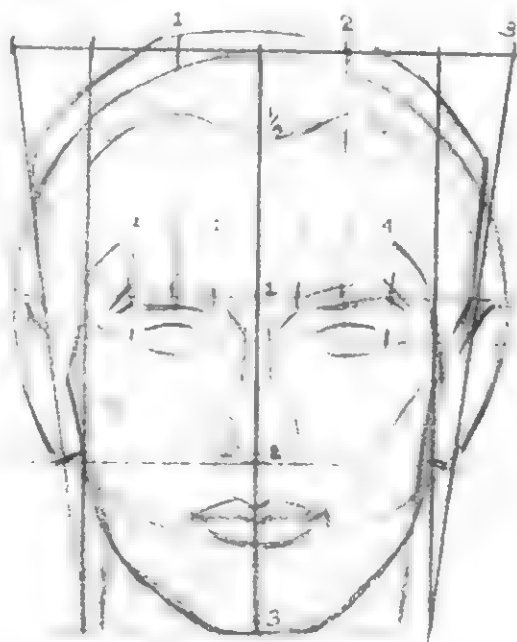
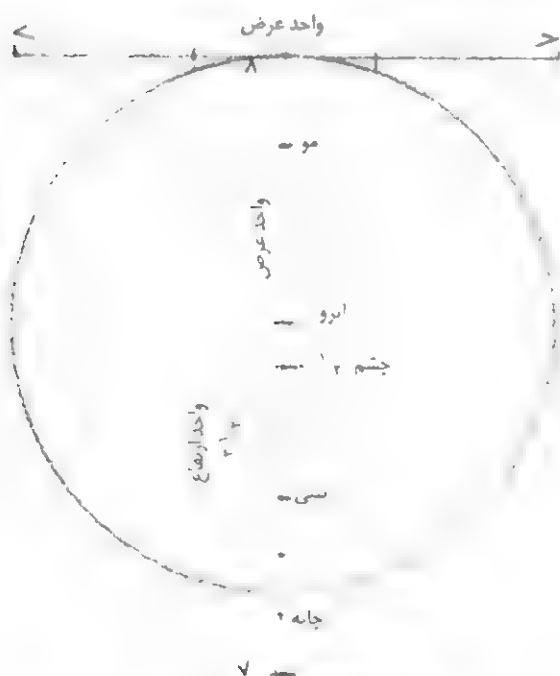


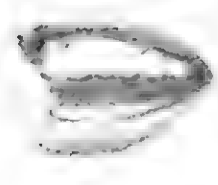


می خواستم اعتراف کنم که ۲ هفته پس از آنکه وارد مدرسه هنر شدم مرا نصیحت کردند که به خانه برگردم. آن تجربه در برابر شروعی بدتر از آنچه تصور می کردم مرا صبورتر کرد و به من انگیزه بیشتری در آموزش داد.



امکان دارد که طراحی یک سر بیش از هر چیز دیگری فروش داشته باشد. با اینکه چهره‌ای که شما ارائه می‌دهید شاید خیلی خوب باشد اما به هر حال مشیری به یک طراحی بد یا زشت نگاه نمی‌کند. من همیشه نگران این حقیقت در کارم هستم. یک مرتبه اتفاقی افتاد که بعد از آن کمکم کرد. من ساختار را کشف کردم. کشف کردم که یک صورت زیبا لزوماً یک مدل نیست. مو، رنگ چشمان، بینی یا دهان نیست. هر مجموعه‌ای از اجزای صورت در یک حجمه نرمال می‌تواند تبدیل به یک صورت جذاب شود، اگر اسطوره باشد قطعاً زیبا است. هنگامی که صورت طراحی شده به نظر شما خوب نیست اجزا را فراموش کنید و به ساختار کلی و محل قرارگیری آنها دقت کنید. هیچ صورتی نمی‌تواند خارج از ساختار باشد و به نظر خوب یا زیبا بیاید. باید بین دو طرف صورت تعادل مثبتی وجود داشته باشد. فاصله‌گذاری بین چشمها باید در رابطه درست با حجمه باشد. پرسپکتیو یا نمای صورت نباید با حجمه در تناقض باشد. محل قرارگیری گوش باید صحیح باشد و گرنه نتیجه به نظر بسیار بد می‌آید. خط مو بسیار مهم است زیرا تنها سر را شکل نمی‌دهد بلکه به قرارگیری سر در زاویه درستش نیز کمک می‌کند. تعیین محل دهان در فاصله دقیقش بین بینی و چانه می‌تواند به معنی تفاوت میان دهانی جذاب و دهانی آویزان باشد. برای خلاصه کردن، حجمه را به صورت صحیح از دیدگاه خودتان بکشید و سپس اجزای صورت را درونش قرار دهید.





من ار تدوین این جلد حس هنگامی که تبدیل به کوهی از کار میشد لذت زیادی بردم. امیدوارم تمام خوانندگان خوشبخت باشند و هر کدام از آنها مطالب مفید و قابل استفاده‌ای در این صفحات بیابند. امیدوارم این کتاب در ساده کردن مشکلات آنهایی که طراحی برایشان سرگرمی است نه کار حرفه‌ای مفید باشد و برایشان در انتخاب سرگرمیشان شادی بیافریند.



بخش ششم

طراحی سر و بدن

نوشته ویلیام اف. پاول



طراحی سر و بدن با مداد نوشته ویلیام اف. پاول
آنچه از این کتاب می آموزید...



تناسب صحیح در طراحی سرها و فیگورها مرحله به مرحله



مواد و تکنیکهای مورد استفاده از طراحی شکلهای کلی گرفته تا سایه ها و پایان دادن به کار



طراحی حالت های مختلفی از سرها از نمای روبرو گرفته تا سه رخ



روشهای ارائه ی فیگورها در حالت های مختلف



چگونه بیش از یک فیگور را برای خلق یک اثر طراحی کنیم



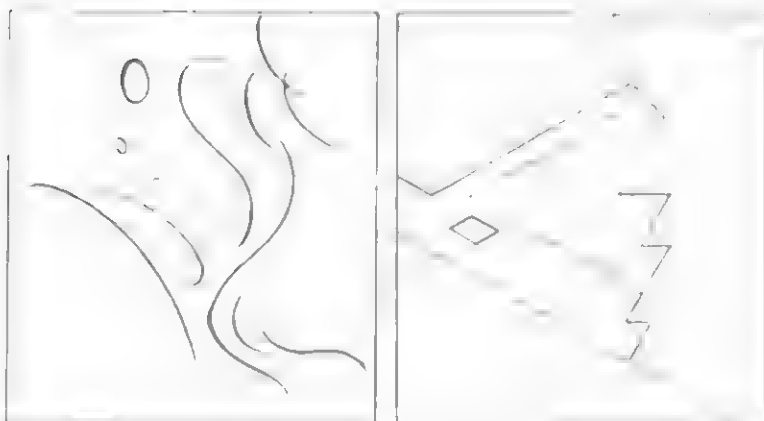


ترکیبات تجسمی

ایجاد یک ترکیب خوب در هر طراحی مهم است : در نتیجه اجازه دهید تا موضوعتان شما را راهنمایی کند. لازم است که حتماً موضوع اصلی وسط ترکیب شما قرار داشته باشد به عنوان مثال چشمهای دخترها در طرح های مقابل جهات مختلفی را نگاه می کنند که این خود نشان می دهد که دخترها کجا باید قرار گیرند.

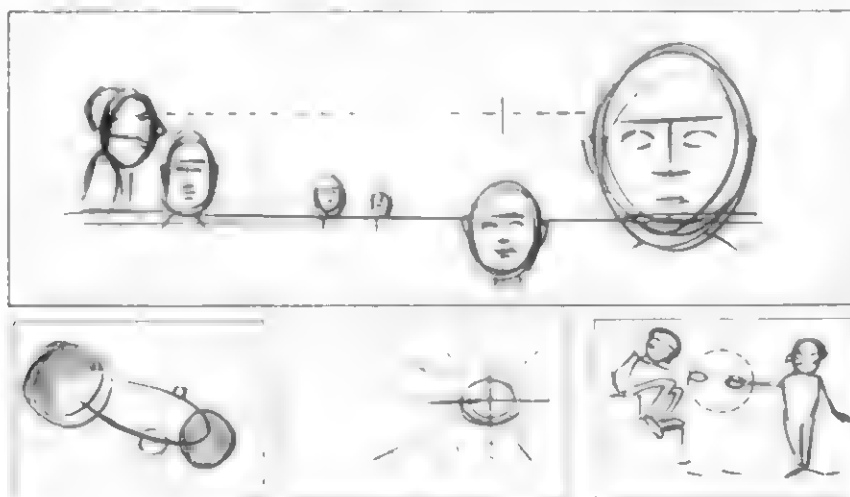


مانند نمونه زیر موضوعتان را بزرگتر از ناحیه تصویرتان طراحی کنید، که این خود ترکیبی منحصر به فرد است. هنگامی که قسمتی از این حالت تصویری بریده شود، این نمای بسته حالتی جالب را نشان می دهد. همانطور که در زیر نشان داده شده است می توانید با استفاده از دایره ها و بیضی ها جریان یا ارتباطی بین موضوعات مختلف در ترکیبات ایجاد کنید.



خطوط خمیده عناصر ترکیبی خوبی هستند، زیرا می توانند هارمونی و تعادل در کارتان برقرار کنند. سعی کنید دور کاغذتان چند خط خمیده بکشید، فضاهای خالی شما را راهنمایی می کنند تا اجزایتان را در محل صحیح قرار دهید. زوایای تیز می توانند ترکیب جالبی را بوجود آورند. تعداد خطوط مستقیم در زوایای مختلف بکشید و مرکز تمام آنها را در یک نقطه متمرکز کنید. خطوط زیگزاگ نیز گوشه های تیزی به کار می دهند که حالتی زیبا را به کار می بخشد.

ترکیبات بالا و پایین نشان می دهد که جهت دید چشم و محل دستها و تقاطع خطوط می تواند چشمها را به نقطه مورد نظر راهنمایی کند. از این طرح ها استفاده کنید سعی کنید تا خودتان چند ترکیب بوجود آورید.



ادم ها در پرسپکتیو

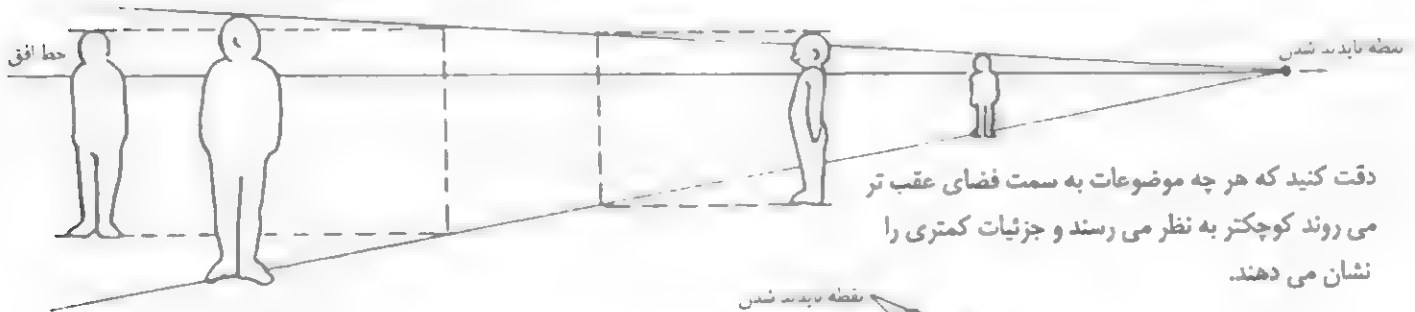
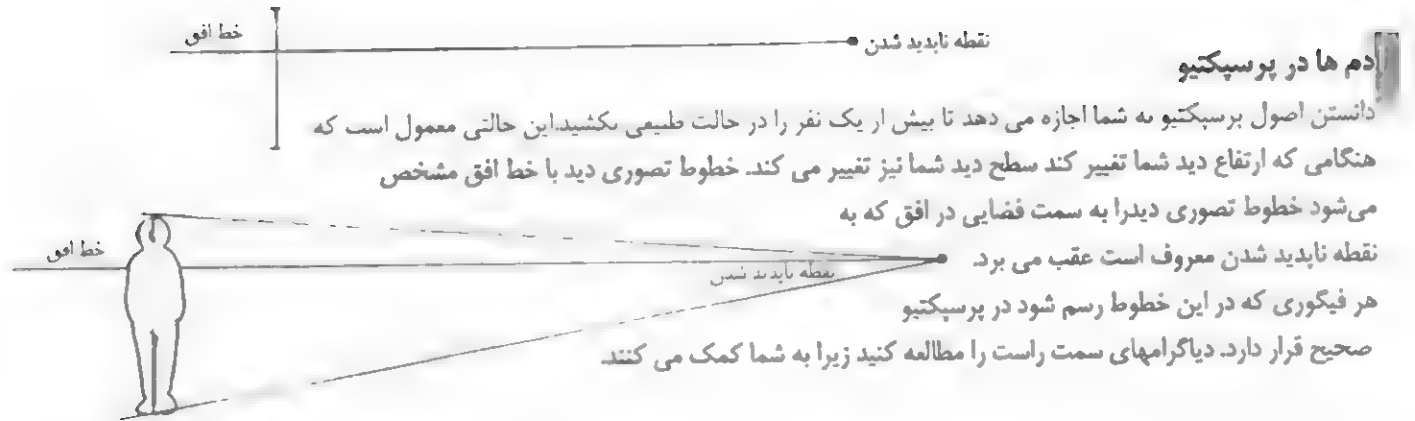
دانستن اصول پرسپکتیو به شما اجازه می دهد تا بیش از یک نفر را در حالت طبیعی بکشید. این حالتی معمول است که هنگامی که ارتفاع دید شما تغییر کند سطح دید شما نیز تغییر می کند. خطوط تصویری دید با خط افق مشخص

می شود خطوط تصویری دید را به سمت فضایی در افق که به

نقطه ناپدید شدن معروف است عقب می برد.

هر فیکوری که در این خطوط رسم شود در پرسپکتیو

صحیح قرار دارد. دیاگرامهای سمت راست را مطالعه کنید زیرا به شما کمک می کنند.

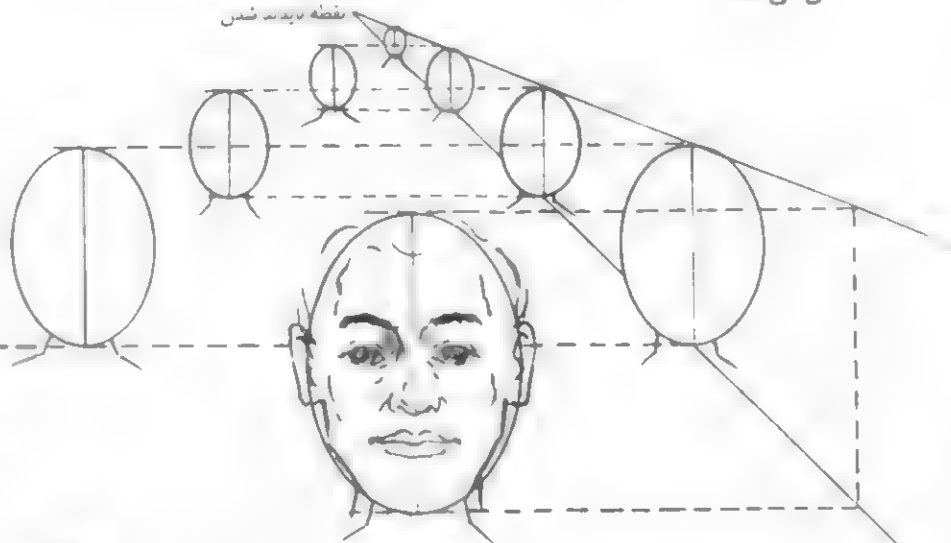


دقت کنید که هر چه موضوعات به سمت فضای عقب تر

می روند کوچکتر به نظر می رسند و جزئیات کمتری را

نشان می دهند.

اگر مبتدی هستید، ممکن است که بخواهید با پرسپکتیو یک نقطه ای که در این صفحه آمده است شروع کنید. همینطور که پیشرفت می کنید به یکی کردن پرسپکتیوهای ۲ یا ۳ نقطه ای توجه داشته باشید. برای اطلاعات بیشتر به کتاب پرسپکتیو (AL13) در سری کتابهای هنری والت فریستر مراجعه کنید.



سعی کنید از سرهای زیادی از نمای روبرو مانند اینکه در تأثر هستند طراحی کنید

کارتان را با قرار دادن نقطه ناپدید شدن در سطح دید شروع کنید. از

سر نزدیک ترین فرد به خودتان طراحی کنید و از آن به عنوان یک

منبع برای بدست آوردن اندازه بقیه اجزا استفاده کنید.

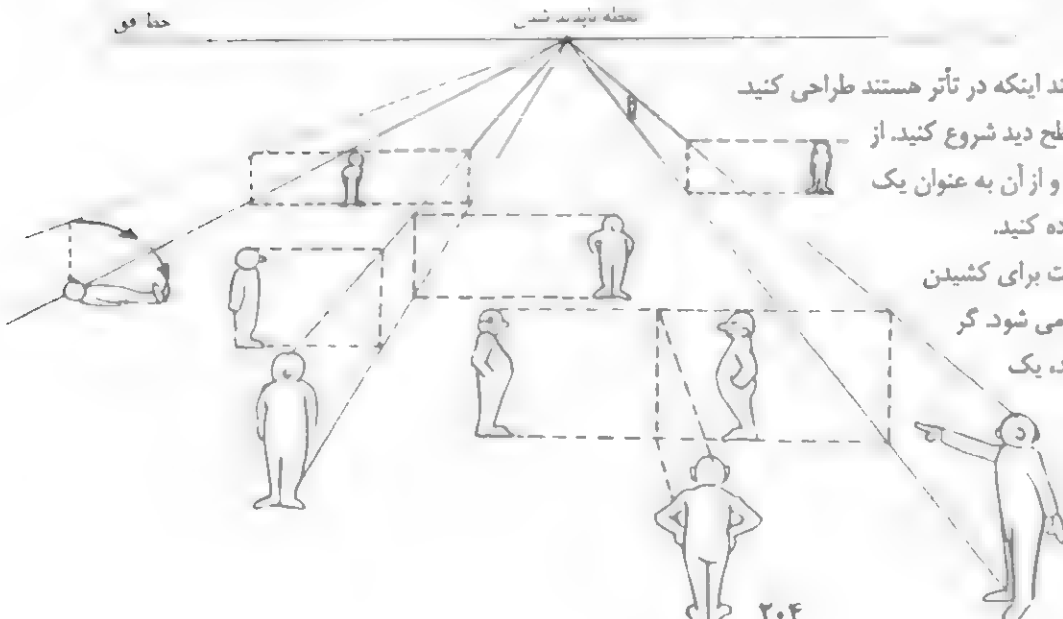
تکنیکی که در سمت چپ نشان داده شده است برای کشیدن

فیکورهای کامل همانند دیاگرام پایین استفاده می شود گر

چه تمام این مثالها یک نقطه ناپدید شدن دارند، یک

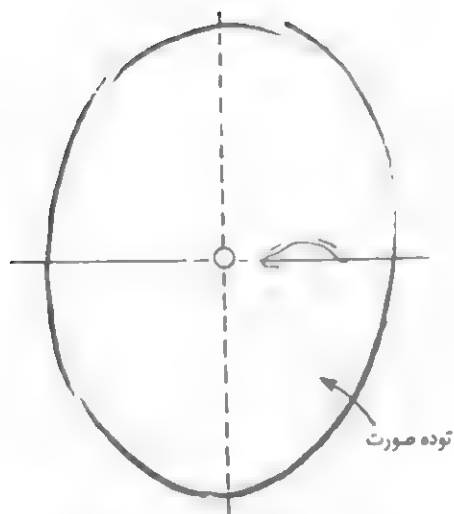
ترکیب می تواند دو یا سه نقطه ناپدید شدن

داشته باشد.

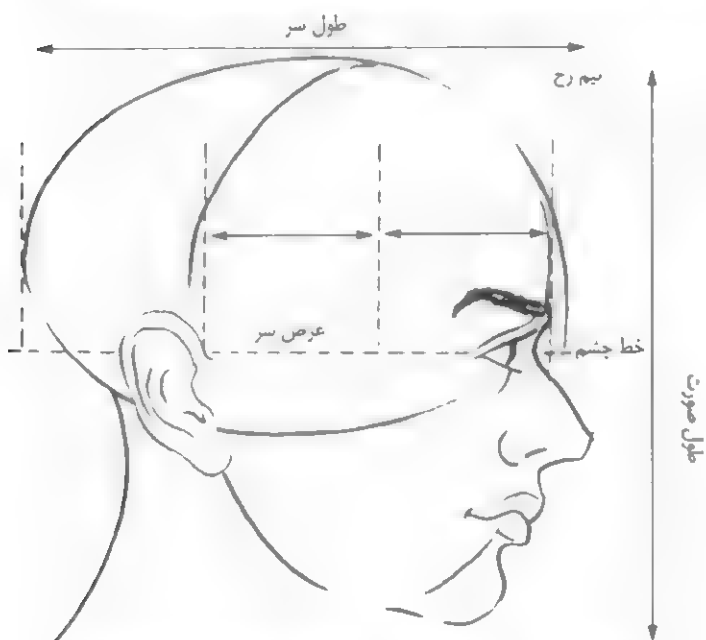


اسب سر بزرگسالان

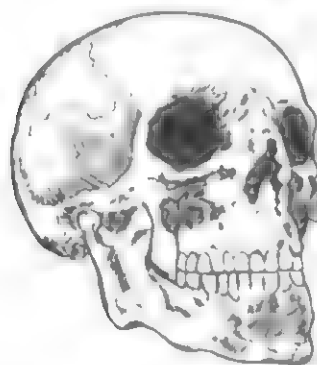
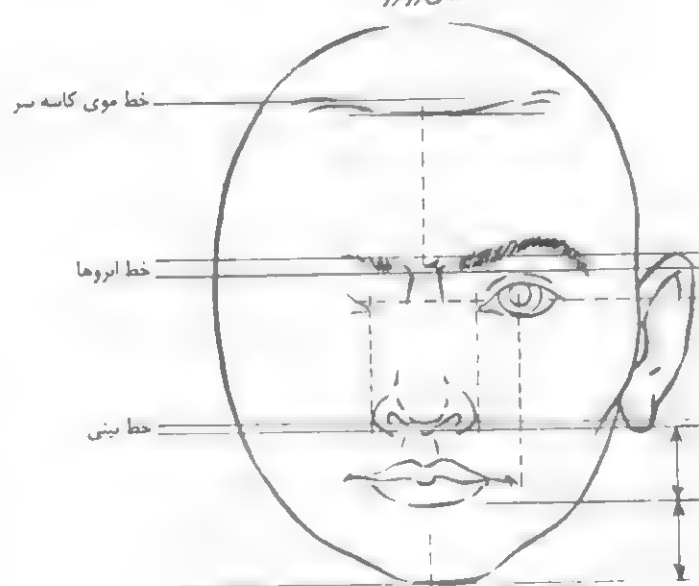
یادگیری تناسب سر شما را قادر می سازد تا سر یک فرد را کاملاً درست بکشید اندازه های نمونه دست چپ را در زیر نگاه کنید. یک سر بیضی شکل اولیه رسم کنید و آن را با یک خط افقی کمربند از وسط نصف کنید. در یک فرد بزرگسال چشمها روی این خط قرار دارند. یک خط دیگر بکشید که سر را به صورت عمودی از وسط تقسیم کند تا بینی را روی آن قرار دهید.



دیاگرام زیر نشان که چگونه باقی اجزا را به درستی سر جایشان قرار دهید. پیش از شروع به طراحی این دیاگرام را به دقت مطالعه کنید و تعدادی تمرین طراحی انجام دهید. پایین بینی وسط ابرو و زیر چانه و لب پایینی وسط بینی و چانه قرار می گیرد. طول گوشها از خط ابرو تا پایین بینی ادامه دارد. نمای روبرو

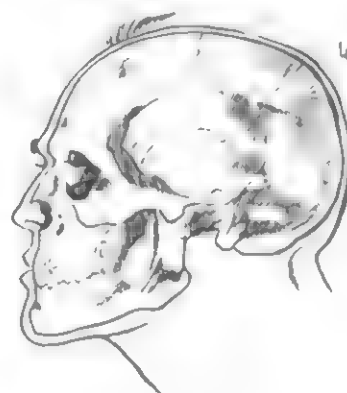


طول افقی سر که شامل بینی است معمولاً برابر با طول عمودی آن است. توده جمجمه را به ۳ قسمت تقسیم کنید تا به شما در قرار دادن گوشها کمک کند.



نمای سه رخ جمجمه

لب پایینی وسط بینی و چانه قرار دارد.

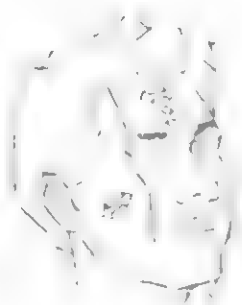
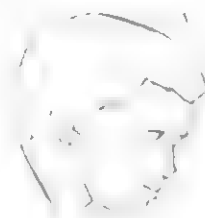
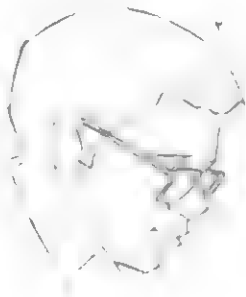
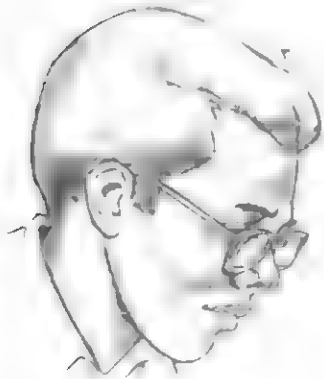
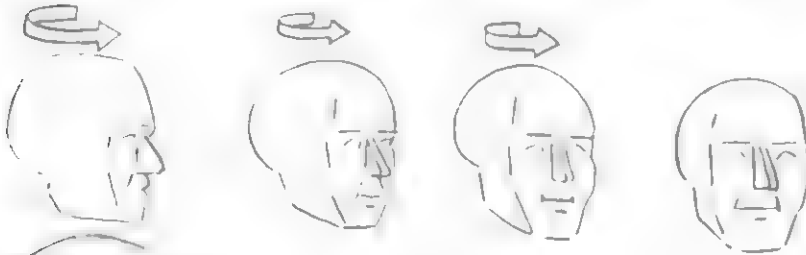
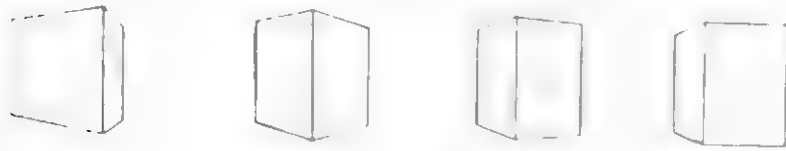


جمجمه درون سر انسانها

طراحی بالا نشان داده است که چگونه جمجمه سر را بر کرده است. آشنایی با ساختار استخوان در مراحل سایه زدن مفید است. آنگاه چون از آناتومی استخوانهای که در زیر پوست قرار دارند آگاه هستید می دانید، که چرا در بعضی نواحی سر را برآمده یا خمیده است. برای اطلاعات بیشتر به کتاب والتر فوستر مراجعه کنید (HT21).

ایده و تناسب سر

این حبه ها با سرهایی که در زبرشان قرار دارند ارتباط مستقیم دارند طراحی این حبه ها در ابتدا به شما کمک می کنند تا سر را در موقعیت درستش قرار دهید. همچنین این حبه ها به شما اجازه می دهند تا نمای نیم رخ یا سطوح مختلف صورت را از هم تشخیص دهید. هنگامی که در این تمرین مسلط بودید شروع به طراحی سرهای نشان داده شده در این صفحه کنید



خطوط ساده نما نامه جهت قلمشمار دسال کد ما فرم صورت بوجود ساند



تمام خطوط راهنما را کمرنگ بکشید تا در طراحی اخرتان دیده نشوند.

جزای صورت - چشم ها

برای رسیدن به چهره ای دلخواه، چشم ها مهم ترین جزء صورت هستند آنها همینطور حالت و احساس فرد طراحی شده را نیز نشان می دهند. دیاگرامهایی را که نشان داده اند چگونه نمای روبرو و نیم رخ صورت را بلوک بندی کنید، مطالعه و تمرین نمایند. دقت کنید در نیم رخ همانند نمای روبرو شروع نکنید.



حتی اگر بقیه ای از اجزای صورت درست کشیده شده باشند اما چشم ها درست طراحی نشده باشد طراحی مانند موضوعات نمی شود.

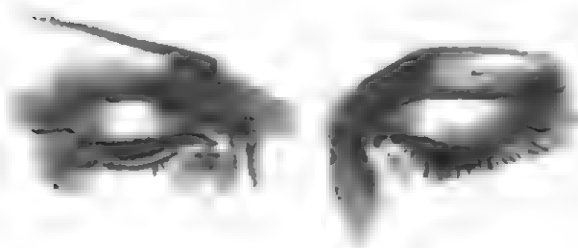


چشم های یک فرد به ندرت متقارن هستند. به تفاوت های ظریف هر چشم دقت کنید تا به حالت طبیعی برسید.





به سایه های روشن توی چشم توجه زیادی کنید، آنها به طراحیتان زندگی و حالت طبیعی می بخشد.



زاویه سه رخ می تواند به چشم حالتی کاملا متفاوت ببخشد. مخصوصا اگر چشم ها نیمه باز باشد.



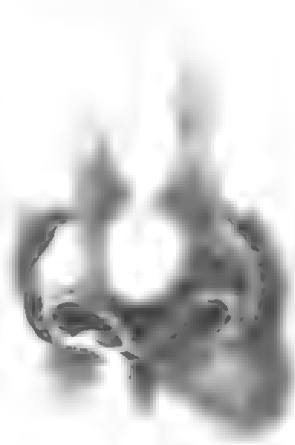
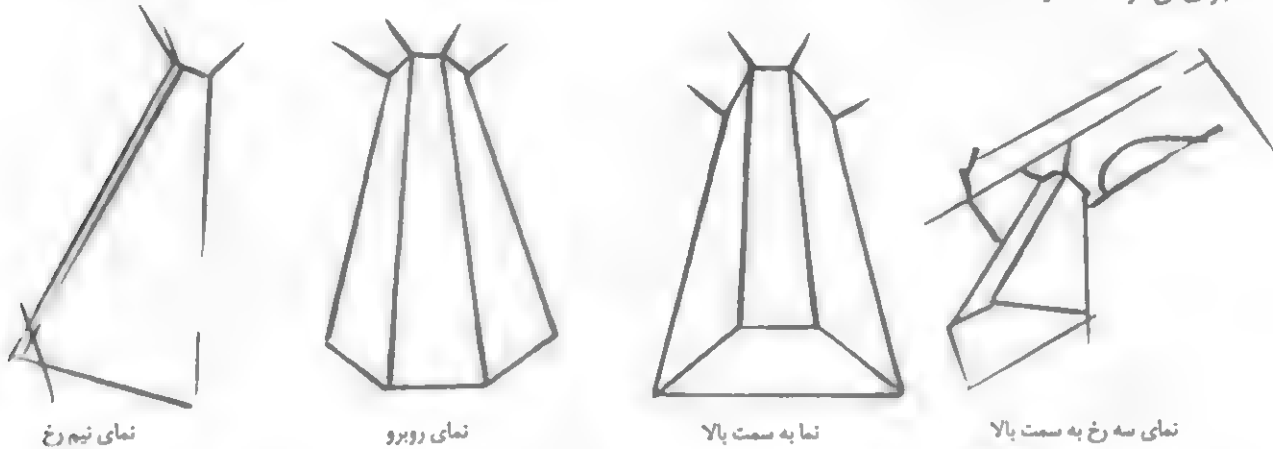
ابروها نر نقش مهمی در حالت صورت دارند. آنها می توانند پرشت نا باریک، راست یا کمانی باشند. به ابروهای موضوعتان به دقت نگاه کنید.



اجزای صورت - بینی و گوشه‌ها

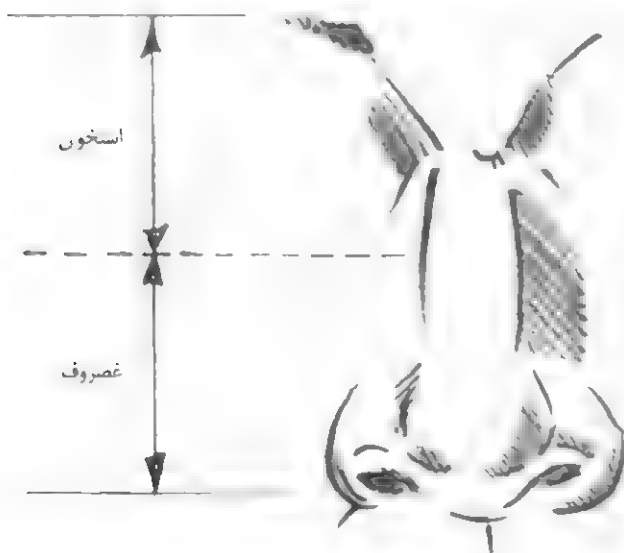
بینی‌ها می‌توانند به آسانی از خطوط مستقیم و ساده به وجود آیند. اولین مرحله کشیدن شکل کلی همانند زیر است سپس گوشه‌ها را به خمیدگی‌های ظریفی تبدیل کنید تا به شکل بینی در بیاید. نمای سه رخ نیز می‌تواند با این روش کشیده شود. هنگامی که به شکل ابتدایی خوبی رسیدید شروع به سایه زدن آن کنید تا فرم بگیرد.

سوراخ‌های بینی شخصیت بینی را همانند خود فرد بالا می‌برند. درون سوراخ‌ها را خیلی تیره سایه‌نزد چون توجه زیادی را جلب می‌کنند. سوراخ بینی مردان مقداری زاویه دار است در حالی که در زنان مقداری خمیده است. موضوع طراحی‌تان را به دقت مطالعه کنید تا مطمئن شوید که اجزای آن درست کشیده شده است.



نوک بینی معمولاً به سمت بالا شیب دارد

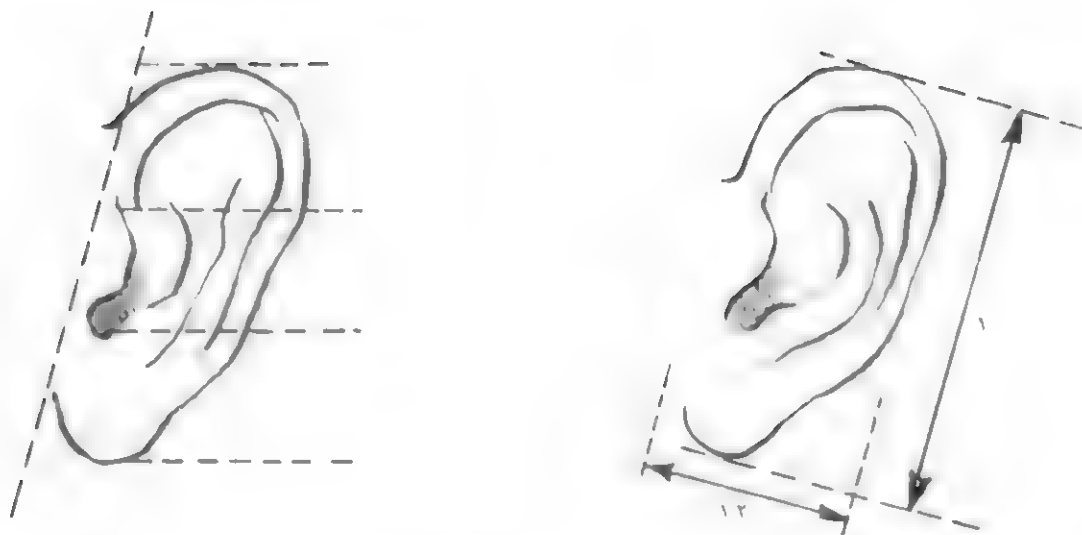
قسمت پایینی بینی غضروفی است در حالیکه قسمت بالایی آن استخوانی است. همچنین سر بینی معمولاً کمی به شکل توپ است.



دیاگرام پایینی نشان می‌دهد که چگونه بینی با تغییر سن فرد تغییر می‌کند. در خیلی از موارد بینی شروع به خم شدن و فرو افتادن می‌کند. تمام این جزئیات برای طراحی طبیعی لازم است.

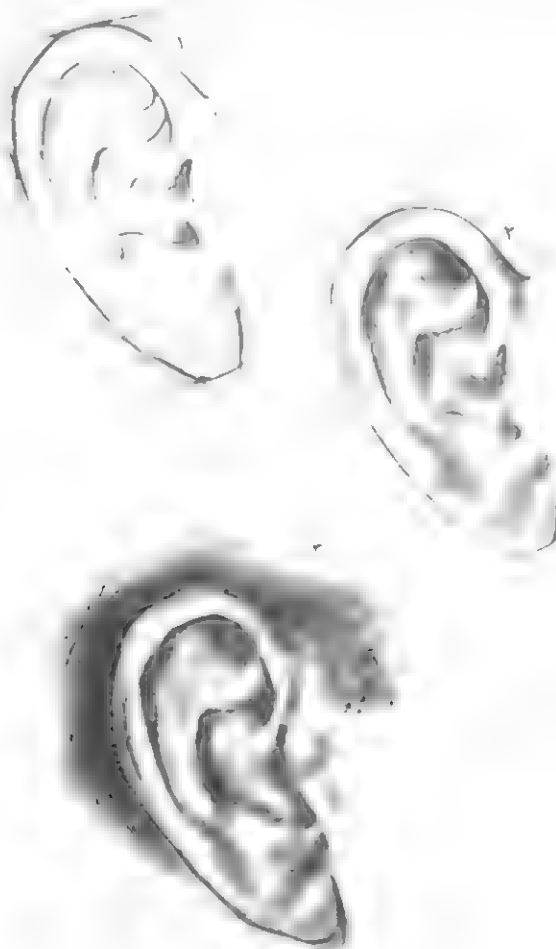


مراحل یک بینی با توجه به بالا رفتن سن



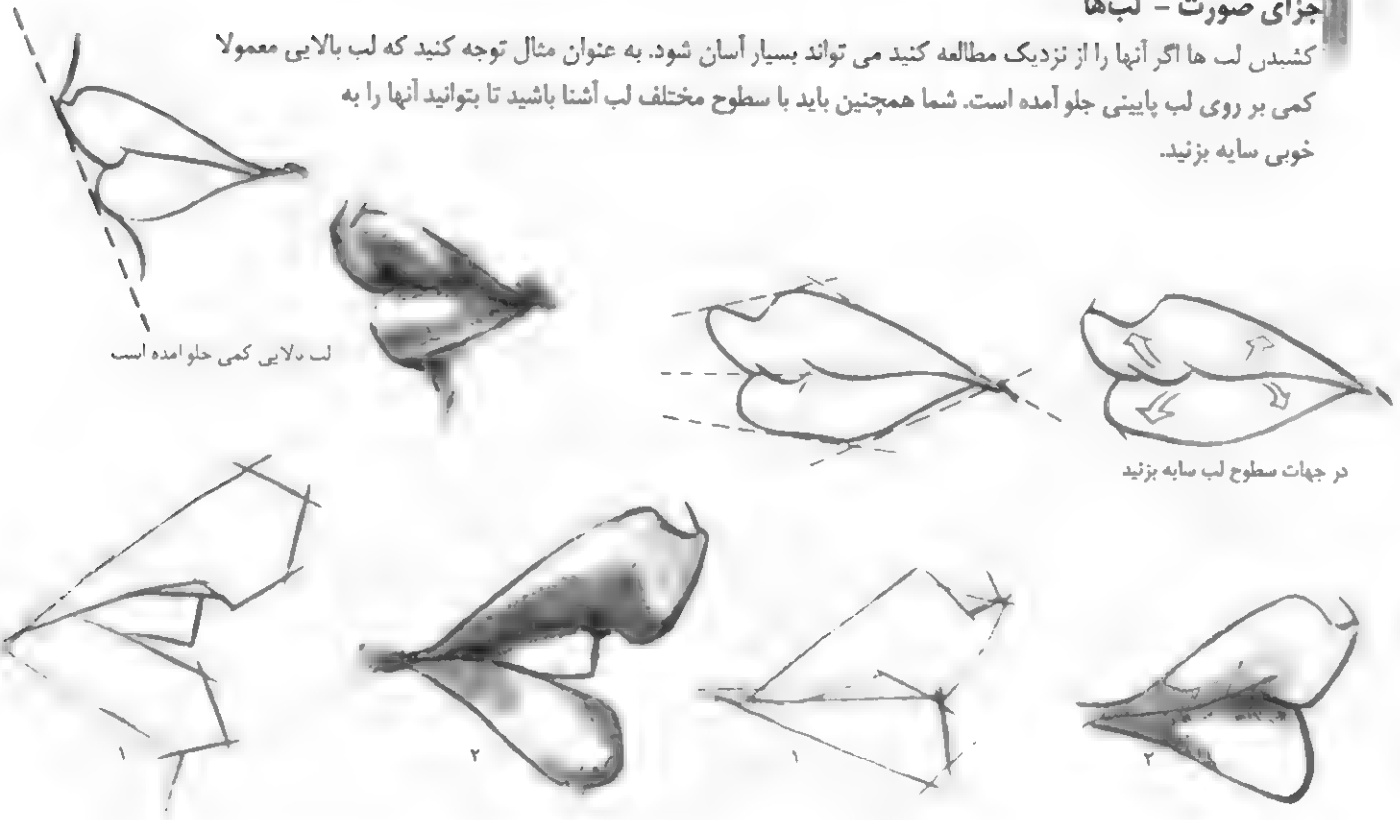
طراحی گوش‌ها

گوش‌ها معمولاً با زاویه ناهمبازی به سر می‌جایسند. برای کشیدن یک گوش ابتدا شکل کلی آن را طراحی کنید و سپس همانند بالا آن را به سه قسمت تقسیم کنید. لبه‌های گوش را با خطوطی روشن بکشید و دقت کنید که در کجای این خطوط مستقیم می‌افتند. این لبه‌ها مشخص می‌کنند که شیارها گوش در کجا باید قرار بگیرند زیرا شما باید درون آنها را تیره تر کنید.

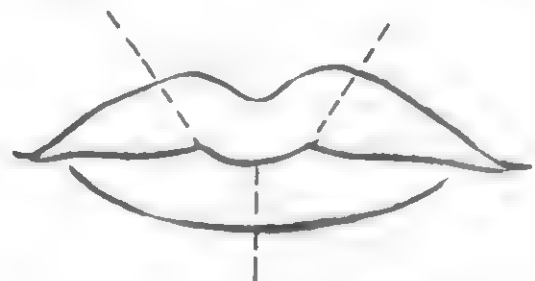
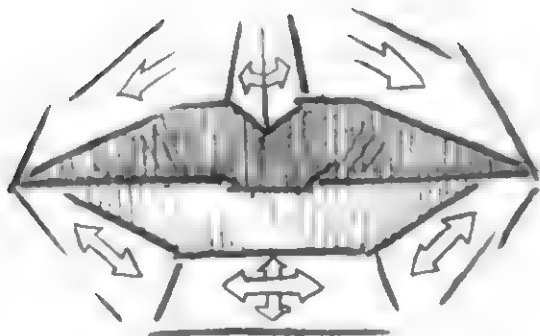
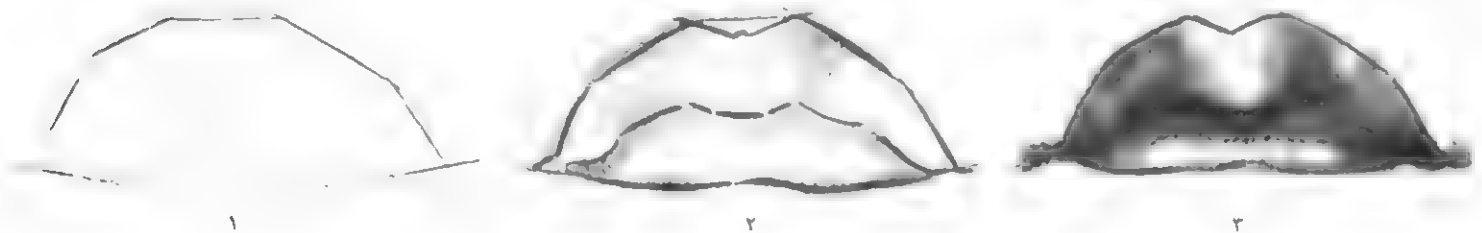


جزای صورت - لب‌ها

کشیدن لب‌ها اگر آنها را از نزدیک مطالعه کنید می‌تواند بسیار آسان شود. به عنوان مثال توجه کنید که لب بالایی معمولاً کمی بر روی لب پایینی جلو آمده است. شما همچنین باید با سطوح مختلف لب آشنا باشید تا بتوانید آنها را به خوبی سایه بزنید.



برای طراحی لب، شکل کلی دهان را با خطوط راهنمای ابتدایی بلوک بندی کنید. هنگامی که از خط طراحی‌تان راضی بودید می‌توانید سایه زدن را آغاز کنید. به محل قرارگیری سایه‌های روشن توجه خاصی کنید. سایه‌های روشن لب را برجسته نشان می‌دهند.

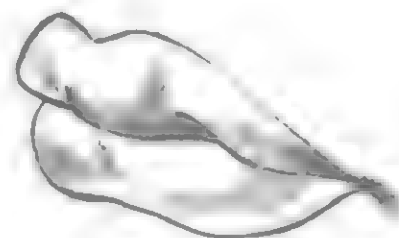
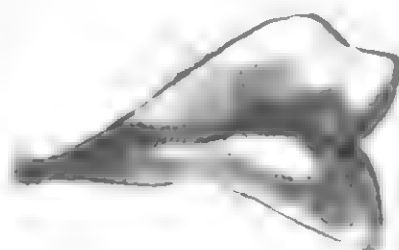


همانند شکل فوق لب بالایی را به سه قسمت و لب پایینی را به دو قسمت تقسیم کنید. این خطوط تقسیم به شما کمک می‌کنند تا لب‌های بالایی و پایینی را در تناسب با یکدیگر بکشید.

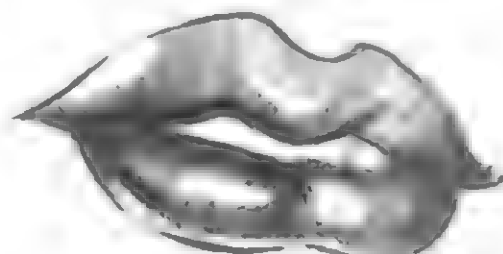
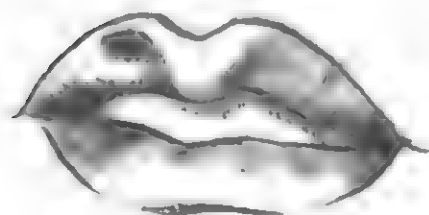


سطوح صورت در دور دهان

هنگام کشیدن لب مردان آنها را روشن سایه بزنید در غیر این صورت به نظر می آید که ماتیکی هستند. همچنین توجه داشته باشید که معمولا لب مردان به پری لب زنان نیست.



دقت کنید که حفره مایلید حزنیا به را کارتان اضافه کند. به عنوان مثال این نمونه ها هیچ دندان مشخصی را نشان نمی دهد، اما طراحی کردن یا نکردن آن بستگی به نظر خودتان دارد.



اجزای صورت - لبخند

حالات صورت به کار هنریتان زندگی می‌بخشد زیرا طراحیتان به نظر طبیعی‌تر می‌رسد یکی از ابتدایی‌ترین این روشها لبخند زدن است، توصیفات این صفحه مراحل طراحی لبخند را نشان می‌دهد.



هنگامی که یک فرد لبخند می‌زند باقی اجزای صورت نیز تحت تاثیر قرار می‌گیرند. به عنوان مثال پلکهای پایینی کمی به سمت بالا می‌روند و باعث می‌شوند تا چشم‌ها کوچکتر به نظر برسند.



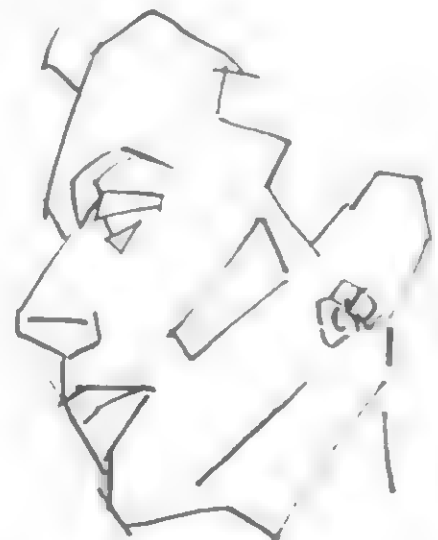
لبخند زدن همچنین باعث می‌شود تا دور دهان چین‌هایی بخورد و سایه‌های روشنی نیز دور گونه‌ها بوجود می‌آورد در نتیجه گونه‌ها به نظر پرتو و گردتر می‌رسند. لب‌ها نیز سایه روشن کمتری نیاز دارند زیرا لبخند زدن باعث می‌شود. لب‌ها مقداری پهن‌تر به نظر برسند.



طراحی نیم رخ می تواند بسیار حالب باشد، این طراحی بروی سطح صاف تخته سه لا کشیده شده است. ابتدا با مداد HB خطوط روایه را بکشید ممکن است که بخواهید ابتدا از تکنیک طراحی جعبه ها برای قرار دادن سر، همانند صفحه ۷ استفاده کنید.



هنگام سایه زدن نیم رخ یا هر نمایی از صورت، تشخیص سطوح مختلف آن مهم است. که در طرح سمت راست نشان داده است. هنگامی که به مرحله سایه زدن می رسید، برای پرکردن نواحی تیره تر مانند چین و چروکها از مداد 2B نیز استفاده کنید. از یک محوکن برای نرم کردن اجزای هموارتر مانند گونه ها استفاده کنید.



سطوح صورت

با وجود اینکه بینی قسمتی بر جسته در نیم رخ است اما دقیق کنید تا در طراحی پایانی به صورت یک عضو غالب در نیاید، برای طراحی باقی اجزا نیز مانند بینی وقت بگذارید.

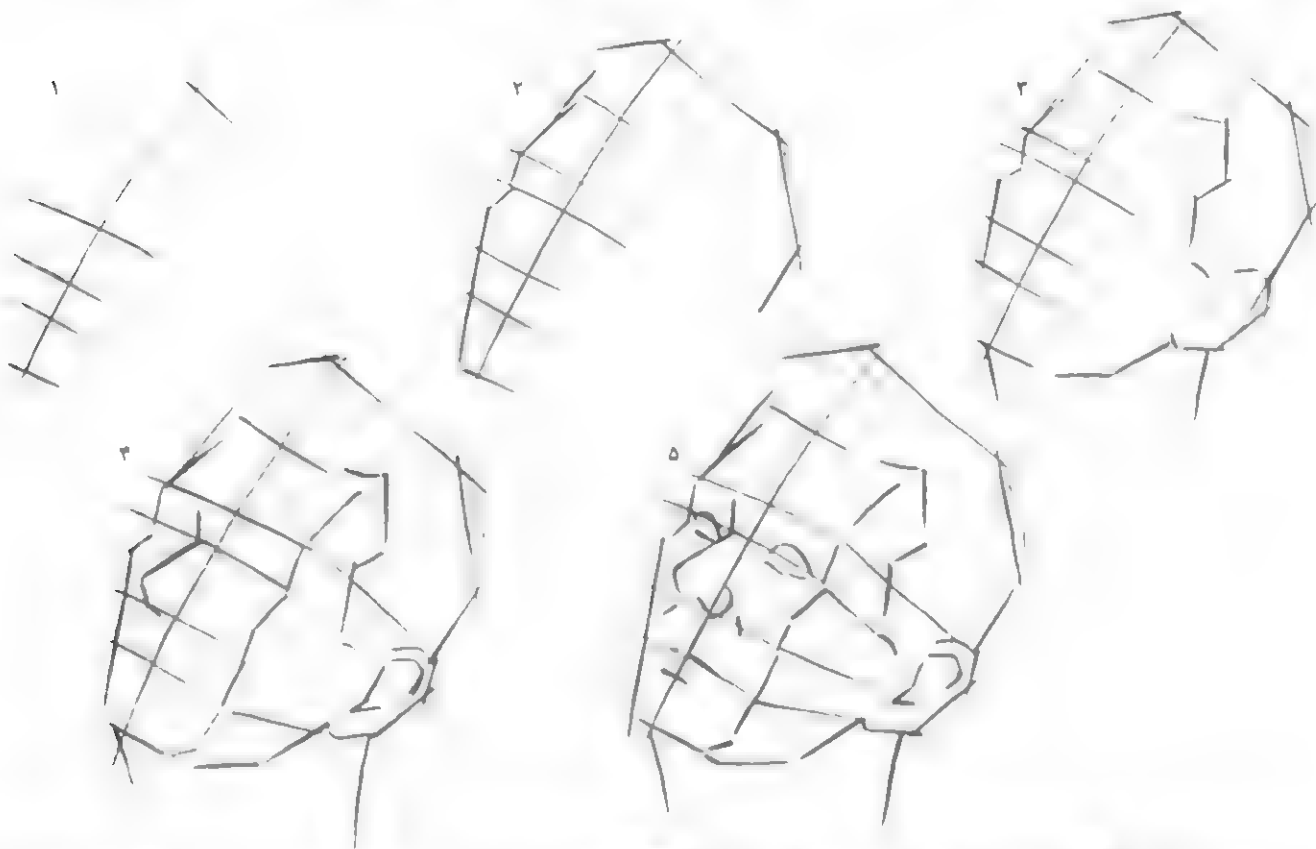


با سایه های ظریف و ساده می توانید طراحی بسیار اثر گذاری بکشید.



ای سه‌رخ

گرچه طراحی نمای ۳ رخ ممکن است مشکل به نظر برسد، اما ما دنبال کردن تکنیک‌هایی که قبلاً آموخته‌اید می‌توانید آن را بکشید. با یک مداد HB از تناسب‌های صحیح سر برای طراحی کمرنگ خطوط راهنمایی که نشان می‌دهد، اجزا اصلی در کجا قرار می‌گیرند استفاده کنید.



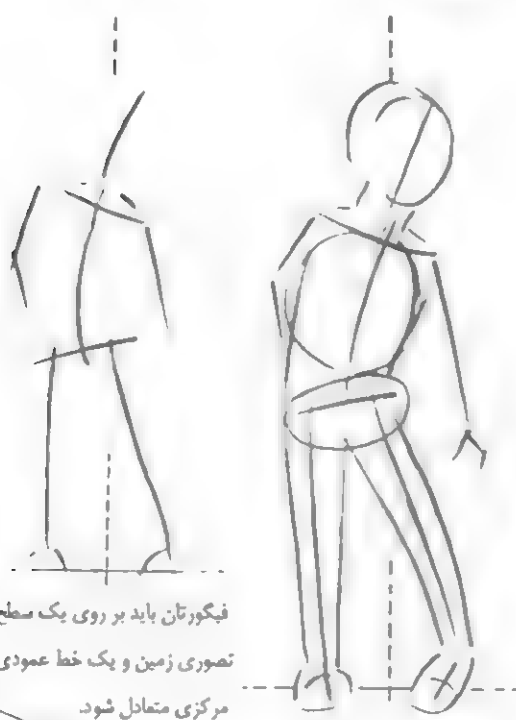
با بیرون آوردن خطوط بلوک بندی شروع کنید، سپس آنها را با مداد HB سایه بزنید تا فرم سه‌رخ صورت در بیاید جزئیات و چین چروک‌ها را با مداد تیز بکشید، سپس از نوک یا لبه‌ی یک پاک‌کن خمیری برای سایه روشن‌های مو استفاده کنید. با بلوک گذاری شکل سر را آغاز کنید، سپس خطوط مو را اضافه کنید، و گوش را طراحی کنید. سطوح صورت را مشخص کنید (یک جعبه را تصور کنید) و بینی را در محل صحیح قرار دهید. چشم‌ها و دهان را روی خطوط راهنمایی که از قبل کشیده‌اید قرار دهید.



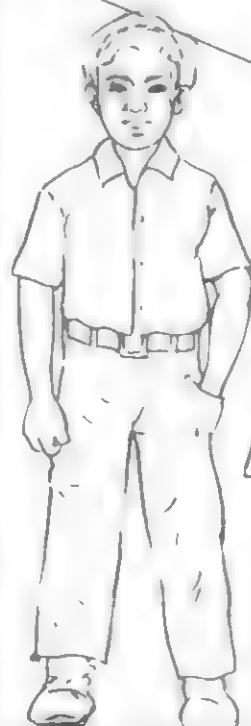
از دوستان بخواهید تا مدل طراحی‌تان شود. ممکن است پرت‌ها زیبا شود.

اسب بدن بچه ها

بچه‌های تمام سنین موضوعات حالبی بری طراحی هستند. در پایین این صفحه نشان داده شده است که چگونه سر یک مقیاس اندازه‌گیری در بچه‌های سنین مختلف است. اگر از مدل خودتان استفاده می‌کنید توجه کنید اندازه واقعی بدن با چند سر درست شده است. طراحی‌های زیر را با خطوط کمرنگ از حالت عمودی شروع کنید برای بلوک بندی بدن از شکلهای ساده مانند: دایره، بیضی، مربع و مستطیل استفاده کنید. شکلهای مختلف بدن قرار دهید، و طراحی لباس را به آن اضافه کنید.



۱۵ ساله
۷۰ برابر سر



۵ ساله
۶ برابر سر

۳ ساله
۹ برابر سر



۱ ساله
۴ برابر سر

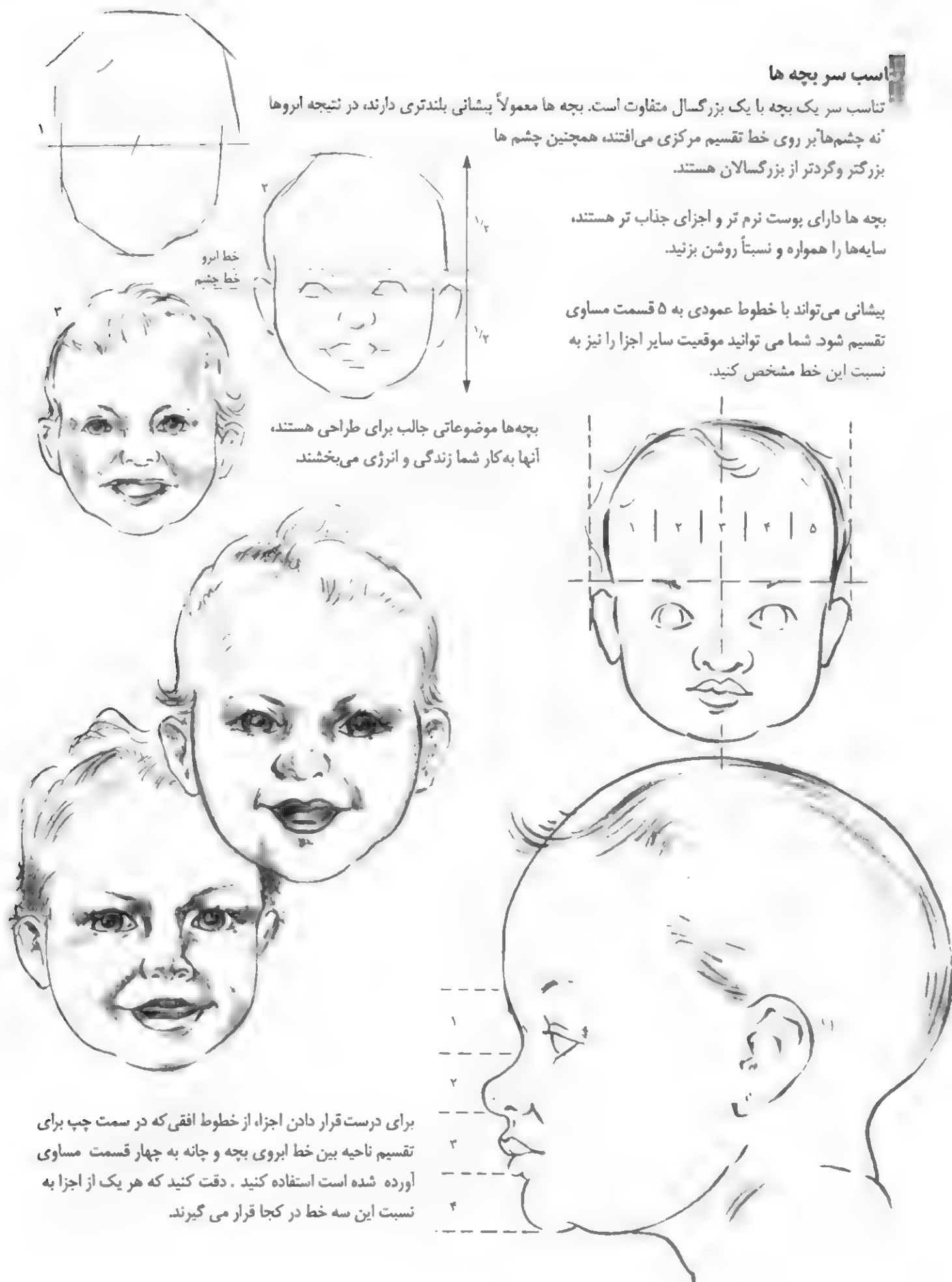
تناسب سر بچه ها

تناسب سر یک بچه با یک بزرگسال متفاوت است. بچه ها معمولاً پیشانی بلندتری دارند، در نتیجه ابروها نه چشم‌ها بر روی خط تقسیم مرکزی می‌افتند، همچنین چشم‌ها بزرگتر و گردتر از بزرگسالان هستند.

بچه ها دارای پوست نرم تر و اجزای جذاب تر هستند، سایه‌ها را همواره و نسبتاً روشن بزنید.

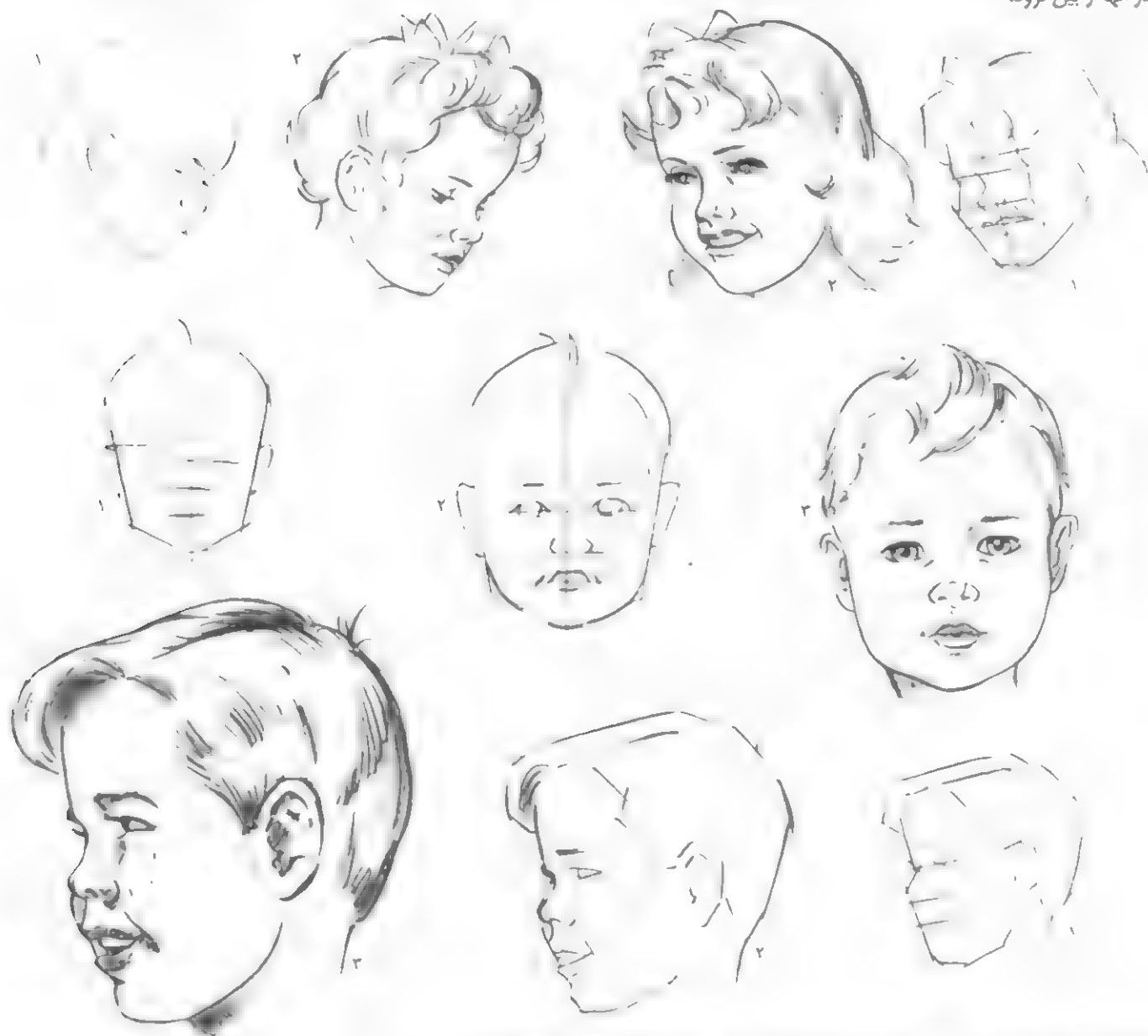
پیشانی می‌تواند با خطوط عمودی به ۵ قسمت مساوی تقسیم شود شما می‌توانید موقعیت سایر اجزا را نیز به نسبت این خط مشخص کنید.

بچه‌ها موضوعاتی جالب برای طراحی هستند، آنها به کار شما زندگی و انرژی می‌بخشند.



برای درست قرار دادن اجزاء از خطوط افقی که در سمت چپ برای تقسیم ناحیه بین خط ابروی بچه و چانه به چهار قسمت مساوی آورده شده است استفاده کنید. دقت کنید که هر یک از اجزاء به نسبت این سه خط در کجا قرار می‌گیرند.

طراحی سر دخترها و پسرها را در سنین مختلف در حالت‌های متفاوت تمرین کنید. در این طرح‌ها سایه را ساده و نرم بزنید تا حالت جوانی و سرزندگی در آنها از بین نرود.



توجه کند که چگونه سایه‌های کم در پایان طراحی‌ها حالتی جذاب و هنری به کار می‌دهند.



پورت‌های بالغ

پرت‌های افراد مسن‌تر به دلیل خطوط ریز چروک‌ها به حرئیات بیشتری نیاز دارد، به این طراحی که بر روی سطح نا هموار تخته سه لا کشیده شده است دقت کنید برای بلوک بندی خطوط راهنما و اجرای چهره از مداد HB استفاده کنید. سپس مدل طراحی‌تان را پیدا کنید.

معمولا در چهره افراد مسن‌تر خصوصیات مختلفی مشخص است. با موضوعات‌تان صادق باشید

و سعی کنید ماهیت و شخصیت فرد را در

طراحی‌تان نشان دهید



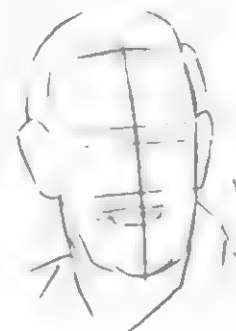
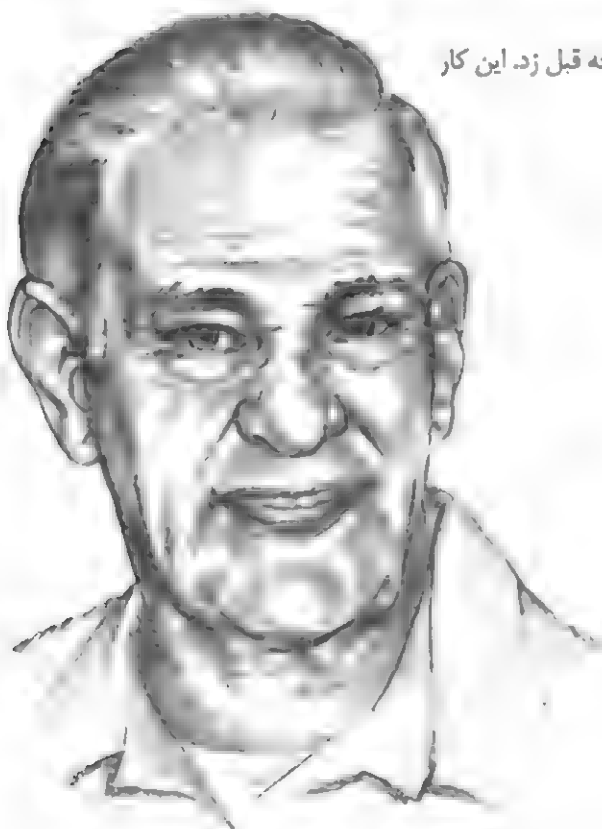
هنگامی که شکل اولیه سر را می‌کشید محل چین‌ها را کم‌رنگ مشخص کنید. بعضی خطوط می‌توانند در حین سایه زدن به جای اینکه هر کدام از آنها جدا کشیده شوند به وجود بیایند. این پروسه می‌تواند برای طراحی تمام اجزای افراد مسن‌تر بکار رود.

با یک مداد 2B تیز به ظرافت سایه بزنید، برای حرئیات لطیف مانند چروک‌های لب، تارهای نازک مو و گوشه‌های چشم، یک قلم تیره تیر بهتر است. سایه زدن شما باید کمک کند تا احرا در صورت بدیدار شوند. دوباره به نواحی که سایه زده نشده‌اند توجه کنید و ببینید که چگونه به نظر نزدیک‌تر می‌آیند این طراحی را تمرین کنید، سپس از مدل خودتان یا یک عکس استفاده کنید.

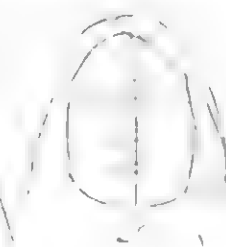


هنگامی که یک مرد مسن تر را طراحی می‌کنید، می‌توانید خطوط و سایه‌ها را مقداری خشن تر بکشید، زیرا مردها معمولاً اجزای نیرومند تر و چروک‌های واضح‌تری نسبت به زن‌ها دارند.

خمیدگی‌ها و سطوح صورت یک مرد مسن تر را باید تیره‌تر از سایه‌های زن صفحه قبل زد. این کار خشن بودن پوست را بهتر نشان می‌دهد.



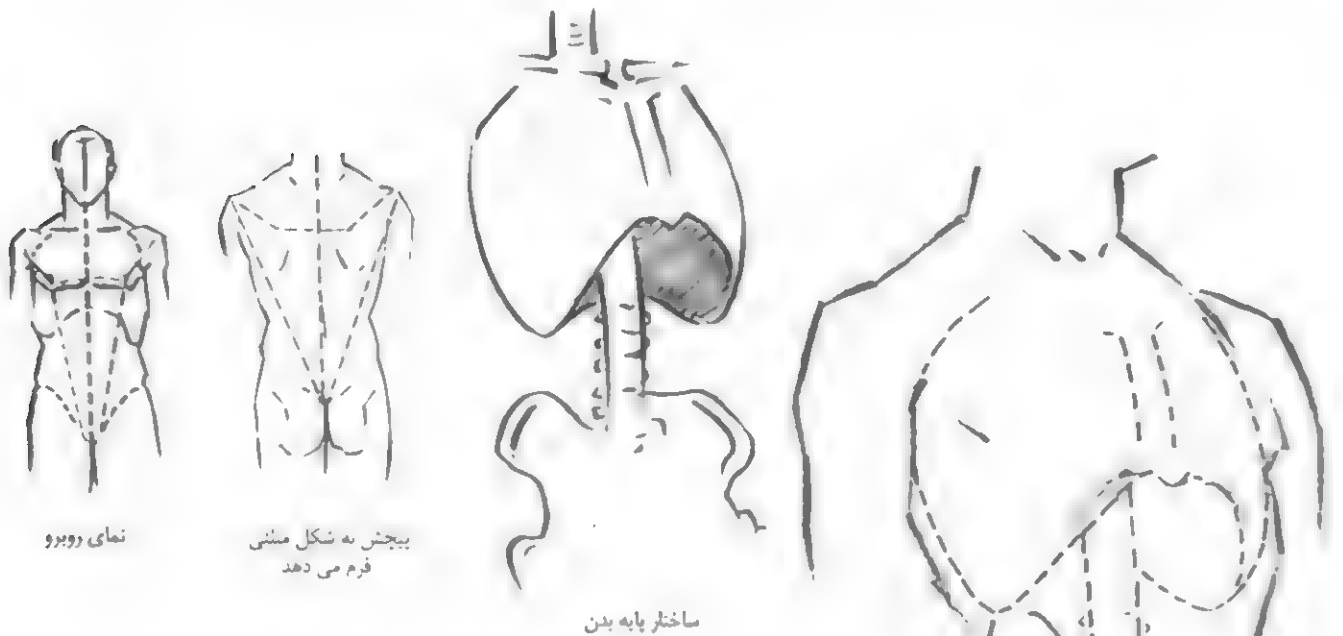
صورت مرد سرخ پوست حتی خشن‌تر و مسن‌تر از طراحی قبلی به نظر می‌آید. استخوانهای گونه‌اش برجسته‌تر هستند و خانه‌ای عریض‌تر دارد. تجسم مجسمه‌درون سر برای سایه زدن اجزای بیرونی مفید است.



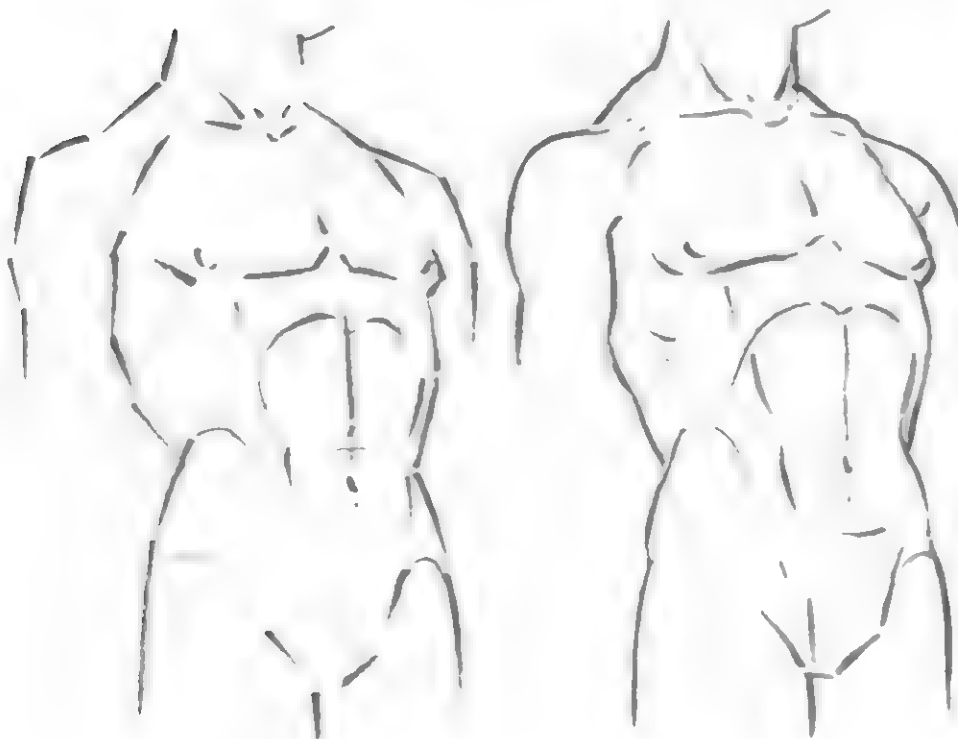
در حالیکه محو کن برای نواحی هموار این صورت مفید است، یک مداد تیز 2B نیز برای نشان دادن برجستگی‌های یافت چانه و چین‌های مشخص دور چشم مفید است.

کشیده شده از یک عکس از ستاره بزرگ موزه تاریخ طبیعی آمریکا، نیویورک.

طراحی بدن وقت گیر است ، در نتیجه مهم است که با یک طراحی سریع ساختار اسکلت اولیه را رسم کنید.
اسکلت انسانها قابل قیاس با قاب جوی یک خانه است ، که بر روی فرم بی عیب فیگور بدن اثر می گذارد و از آن محافظت می کند.



نمای روبرو سطوحی از بدن را نشان می دهد که توسط فرم اسکلت بوجود آمده اند. مخصوصاً در بدن مردان
پیش یک شکل مثلثی کمتر به نظر می آید ، و بدن آنها حتی می تواند مشابه یک مثلث برگشته باشد. به
عبارت دیگر عریض ترین قسمت بدن ممکن است لگنها باشد.



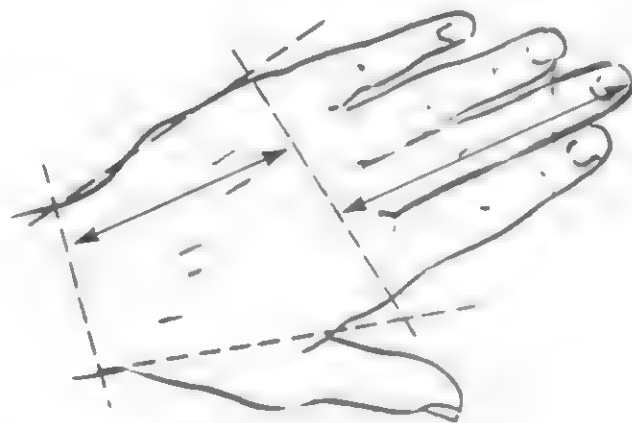
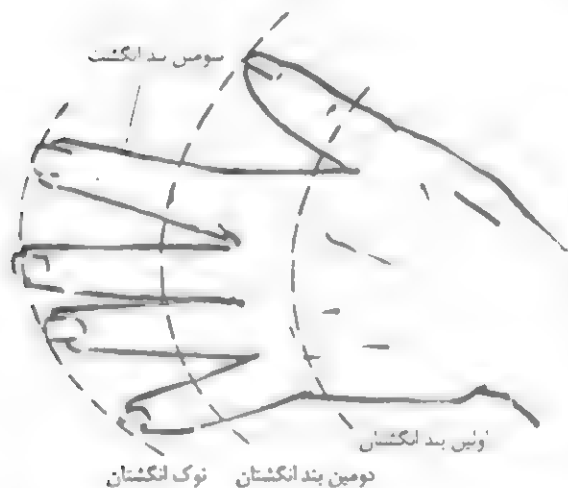
ساختار اسکلت درون بدن

میکلائو جسد انسان را برای اینکه ساختار
ماهچه ها و اسکلت را بفهمد تشریح کرد
ماهچه ها نیز روی فرم بدن اثر می گذارند.

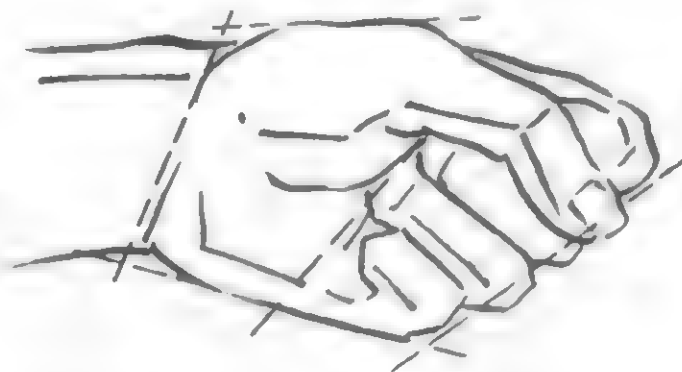
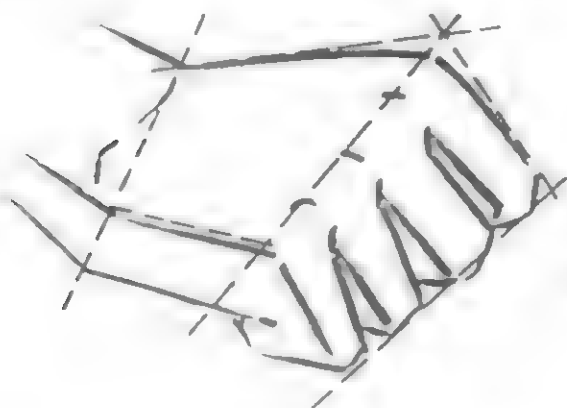
ممکن است بخواهید ساختار ماهیچه ای
انسان را بیشتر مطالعه کنید تا به بینش
بیشتری برسید که به شما در سایه زدن
فرم بدن کمک می کند.

نست‌ها و پاها

دست‌ها و پاها قسمت‌های مهمی از بدن هستند و از نظر هنری نیز طراحی‌شان وقت‌گیر است. برای اینکه با تناسب‌های دست آشنا شوید، با طراحی سه خط خمیده که از یکدیگر به یک اندازه فاصله داشته باشند آغاز کنید. نوک انگشتان در اولین خط، دومین بندهای انگشتان در خط میانی و اولین بندهای انگشتان در آخرین خط قرار می‌گیرند. سومین بندهای انگشتان بین نوک انگشتان و دومین بندها قرار می‌گیرد. طول کف دست تقریباً به اندازه انگشت میانی است.



هرگاه یک انگشت از بندش خم می‌شود، طراحی جدیدی بوجود می‌آید. شکل سه بعدی دست را در حالت‌های مختلف تصور کنید. این کار به شما کمک می‌کند تا دست را به درستی طراحی کنید.

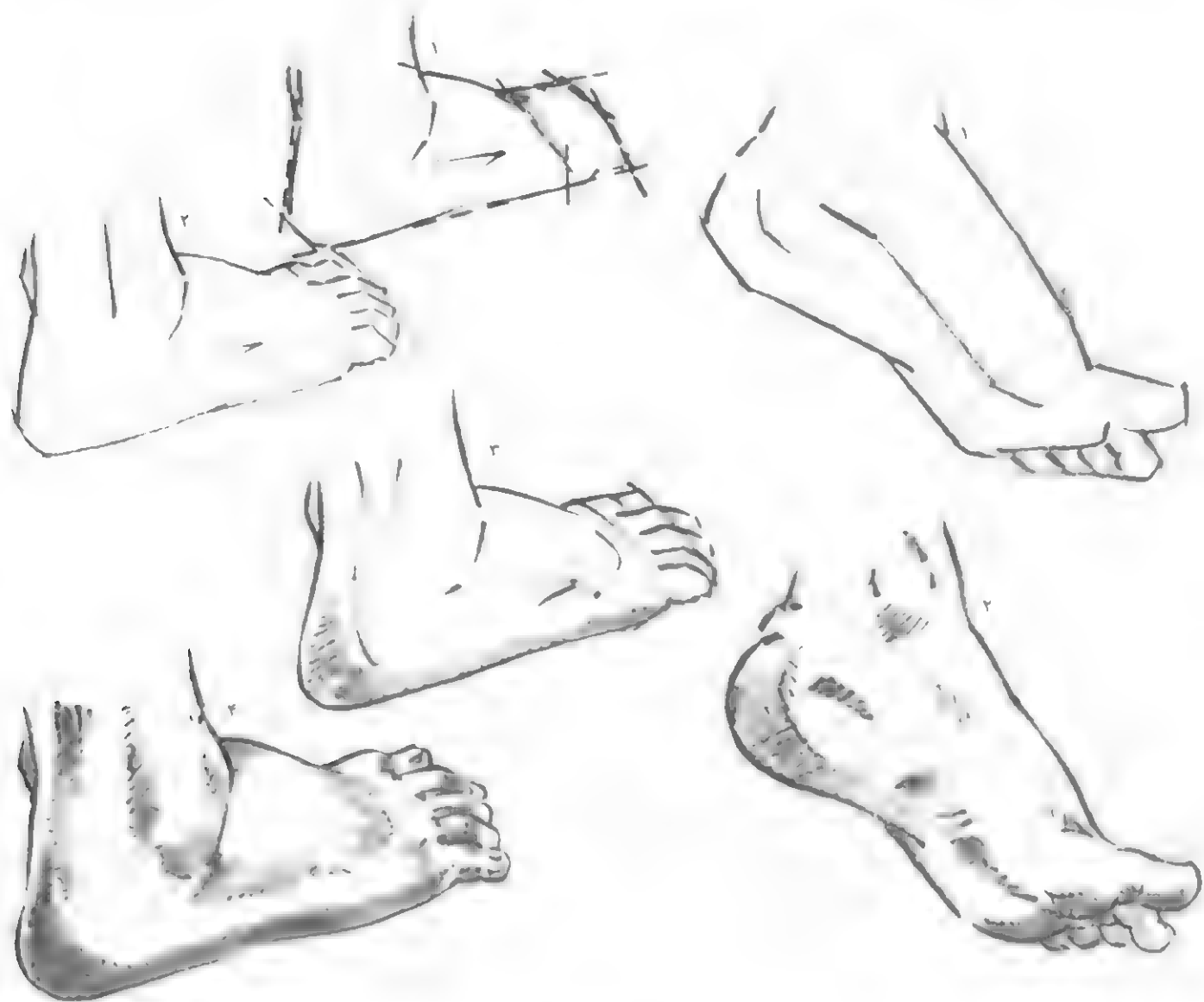


دست و پاها می‌توانند مدل‌های خوبی برای طراحی باشند.





مراحلی را که برای طراحی پاها نشان داده شده است دنبال کنید شکل را در دو قسمت بلوک بدی کنید، قسمت اصلی پا و انگشتان. هنگامی که طراحی خوبی را کشیدید، حداقل سایه ها را به آن اضافه کنید تا به پاها خیلی توجه نکنید.



چین های لباس

حالا که به طراحی بدن کاملاً مسلط شده اید، نیاز دارید تا تکنیک‌هایی را که کیفیت را بالا می‌برند بدانید. کشیدن لباس یکی از همان تکنیک‌ها است.



با طراحی فیگور نه‌شسته شروع کنید، محل هر اتصال را با دایره‌های کمرنگ نشان دهید. سپس طرح لباس را با خطوط راهنمایی برای چین‌ها بکشید، این خطوط راهنما بعداً نقشه‌ای برای سایه زدن آماده می‌کند. تنها چین‌های اصلی در اینجا نشان داده شده‌اند، هنگامی که کارتان را ادامه می‌دهید خطوط راهنمای روشن را اضافه کنید.



درون چین‌ها را با خطوط کوتاه و مورب با نوک مداد 2B تیره کنید. خطوطان را در جهات مختلف بکشید، و آنها را در مرکز چین‌ها تیره‌تر کنید برای انتهای چین‌ها و لبه‌های نواحی چین خورده از یک محوکن استفاده کنید. ممکن است بخواهید بعضی از قسمت‌ها را سایه نزدیک‌تر به آن حالی هنری بدهید.



نمای نزدیک چین‌های پیراهن

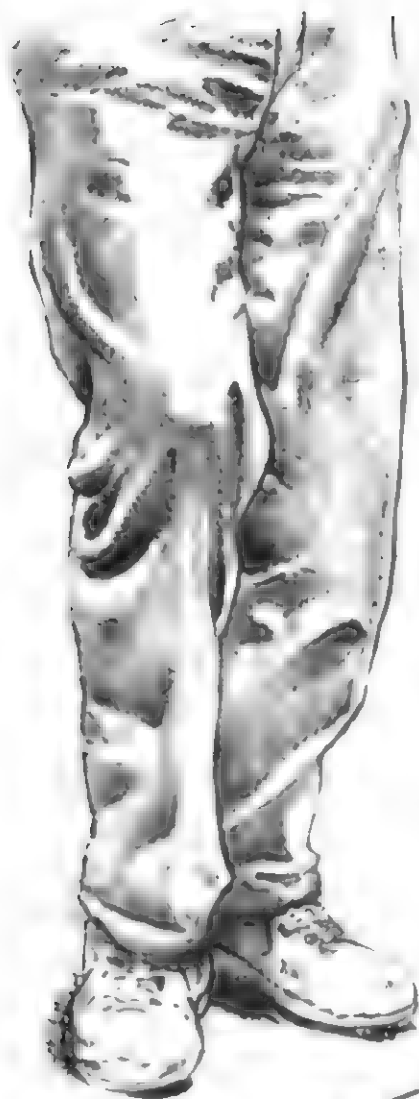


نمای نزدیک چین‌های شلوار

چکتر کردن

کوتاه کردن به شما این امکان را می‌دهد تا یک موضوع را در فضا جلوتر نشان دهید. هنگامی که اصول پرسپکتیو وجود دارند، طراحی قسمتهای بدن در این حالت مشکل است زیرا لبه‌های صاف ندارند. به علاوه تناسب‌های بدن مقداری کوتاه شده یا کج شده‌اند که باعث کوچکتر شدن موضوع می‌شود.

دستی که آنجا نشان داده شده به نظر در فضای کمی عقب می‌آید. قسمتهایی از بدن که نزدیک شما هستند باید کمترین سایه را داشته باشند، زیرا بیشترین نور را در خود دارند. در ضمن در خاطر داشته باشید که هر چه موضوعات از شما دور تر باشند جزئیات کمتری دارند و محوتر به نظر می‌رسند.



هنگامی که پاها روی هم قرار دارند بیشتر سایه‌ها در قسمتی زده می‌شوند که از ما دورتر است و عمق را بیشتر نشان می‌دهد. توجه کنید که پیش از سایه زدن پاها، چین‌های شلوار را درست بکشید.

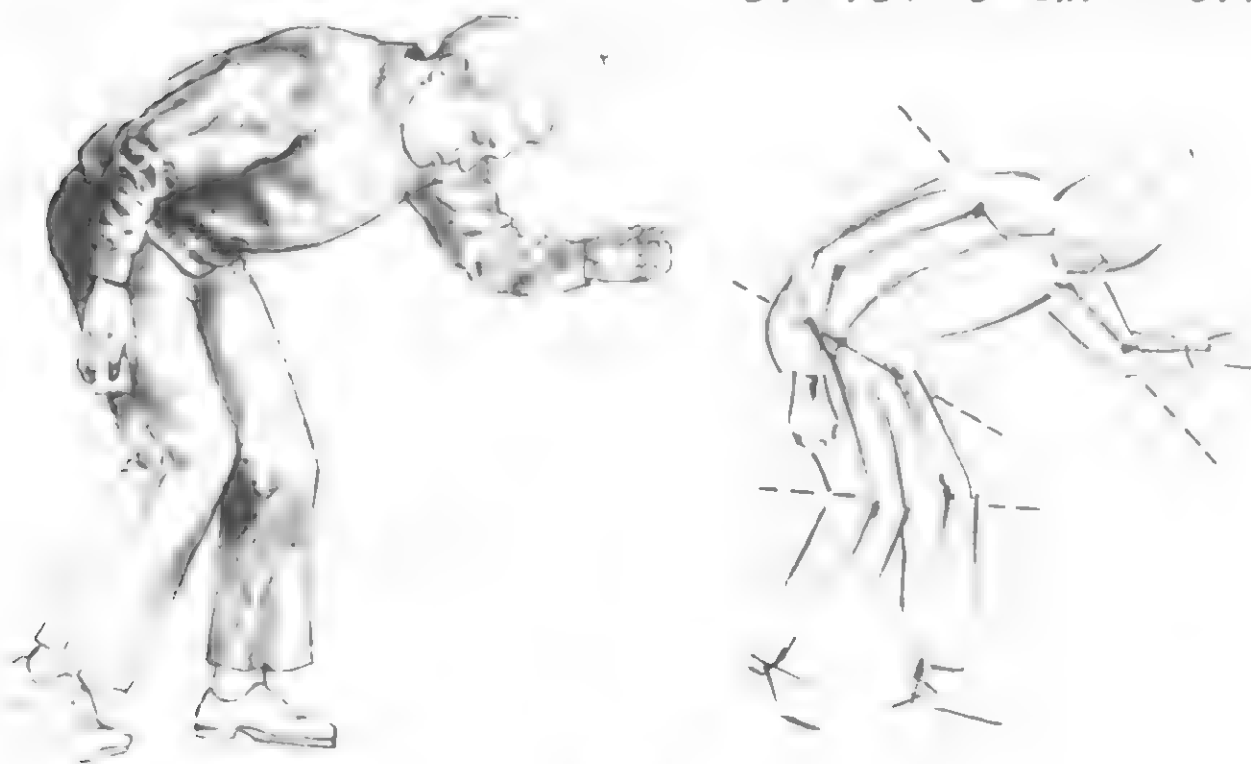


مگور خم شده و چرخیده

هنگامی که مردم در حال انجام کاری هستند بدنشان را خم می کنند یا می چرخانند. باید بتوانید این حالتها را در طراحی‌تان نشان دهید. لباسها می توانند در انتقال ظاهر پیچیده بدن به دلیل چین هایی که در طرح پیچ خورده بوجود می آیند کمک کنند. هنگامی که حالت پیچیدگی فیگور را می کشید از آموخته هایمان درباره سایه ردن چن ها استفاده کنید اما فراموش نکنید که چین های بدن پیچیده بهم چسبیده تر از بدن ایستاده هستند.

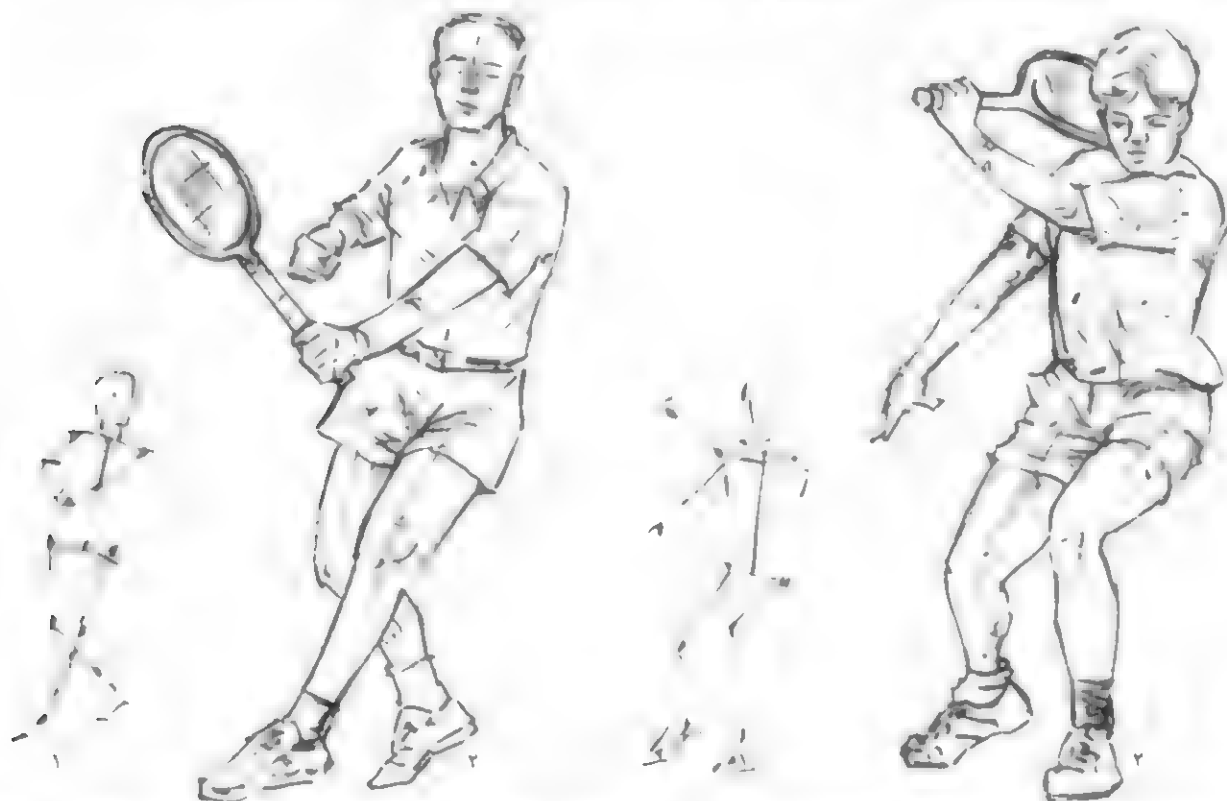


برای وضعت صحیح بدن، تعدادی خطوط راهنما برای نشان دادن زاویه شانه، لگن ها و زانوها مانند این مثال ها بکشید. فراموش نکنید که از روی عکس ها هم می توانید طراحی کنید.

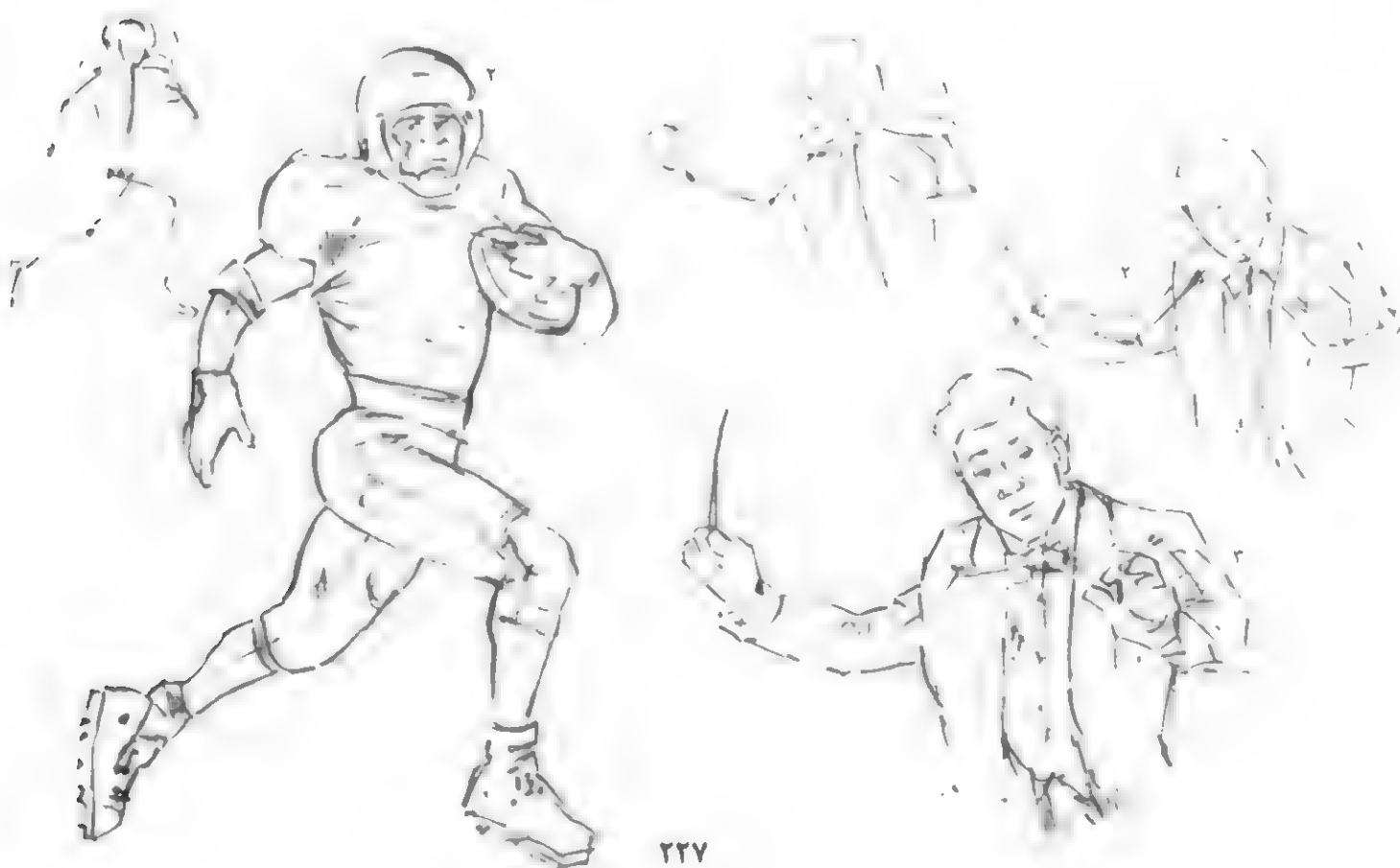


فیگورهای حرکتی

دقت کنید که خط فعالیت برای دو حالت متفاوت می تواند مشابه باشد. این حالت در طراحی های تنیس بازان زیر نشان داده شده است.

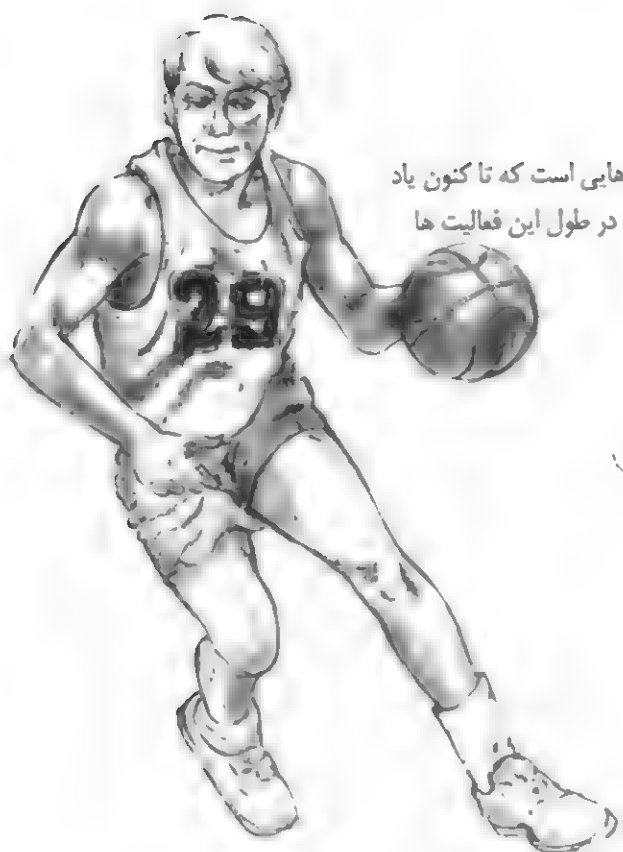


فیگورهایی که در اطرافشان چیزی وجود دارد، مانند رهبر اکستر، نیز موضوعاتی وقت گیر هستند. در اینگونه طراحی ها توجه خاصی به زاویه دست ها، شانه ها و سر کنید، آنها حالت و فرد را مشخص می کنند



فیگورهای ورزشی

طراحی فیگورها در حال انجام دادن ورزش بسیار خوب و عالی برای تمرین تکنیک هایی است که تا کنون یاد گرفته اید. مخصوصاً مهم است که خط فعالیت را در حالت مهیجی بکشید زیرا بدن در طول این فعالیت ها اغلب کشیده، خمیده و پیچیده می شود.



زوایا در تاثیر گذاری این فیگور ها نقشی اساسی بازی می کنند. از اطلاعات تان درباره تناسب استفاده کنید تا به حالت حرکت بدن دست یابید.



مردمی که در حال انجام ورزش هستند اغلب حالت ها و احساسات اجزای صورتشان به صورت کج و از شکل افتاده مانند دهن کجی، شوک، لذت یا درد را نشان می دهند.



بچه‌ها در حال انجام کاری

اصولاً طراحی بزرگسالان در حال انجام فعالیت در مورد بچه‌ها نیز می‌تواند به کار رود اما توجه داشته باشید، که دست و پاهای بچه‌ها معمولاً چاق‌تر از بزرگسالان است و تناسب نیز در بچه‌ها متفاوت است.



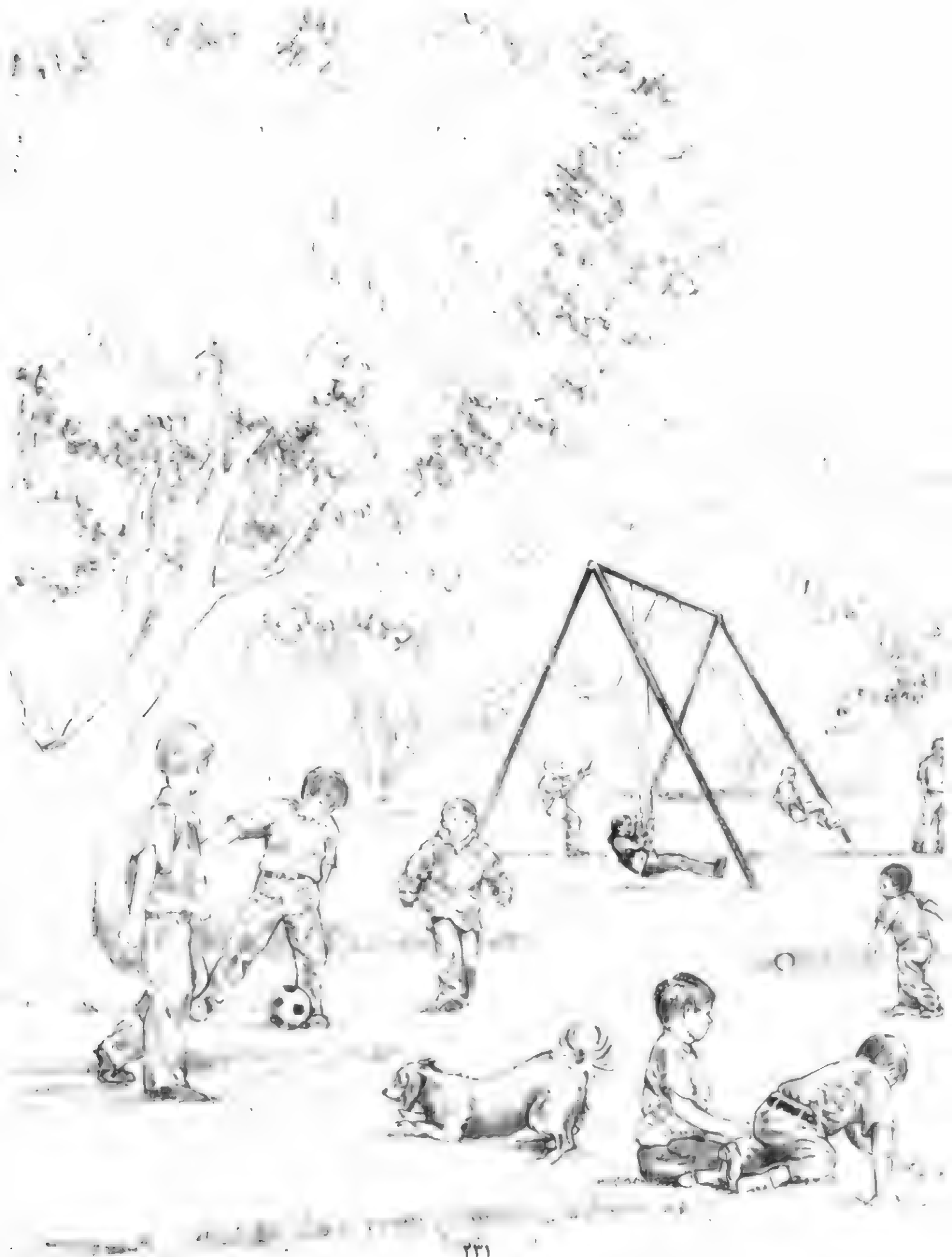
دقت کنید که چگونه خط فعالیت در پسری که برای توپ پریده است با دختری که در حال جمع کردن گل است متفاوت است. همچنین اضافه کردن زمین، منظره یا رودخانه به عنوان زمینه، جذابیت کارتان را بالا می‌برد.



استفاده از مهارت هایتان

حال که شما تمام تکنیک های این کتاب را یاد گرفته اید، می توانید آنها را با هم در پایان کارتان ترکیب کنید. همانگونه که می بینید، این طراحی اصول برسپکنسو، خط فعالیت و خط تعادل مرکزی را نشان می دهد. همچنین این کار ارائه ای موفق از فیگور ها در حال خم شدن و پیچیدگی، نشستن و حرکت در حالت ها و فعالیت های مختلف می باشد. تلاش برای طراحی کاری وقت گیر مانند این برای پیشرفت مهارت هایان مهم است. در محل، موضوعاتان را با خطوط سریع و ساده ضبط کنید تا برای طرح کامل تر و سایه زده شده ای که در خانه می خواهید بکشید به عنوان یک منبع استفاده شود. به خاطر بسپارید که موفقیت نیازمند صبر و تمرین است.

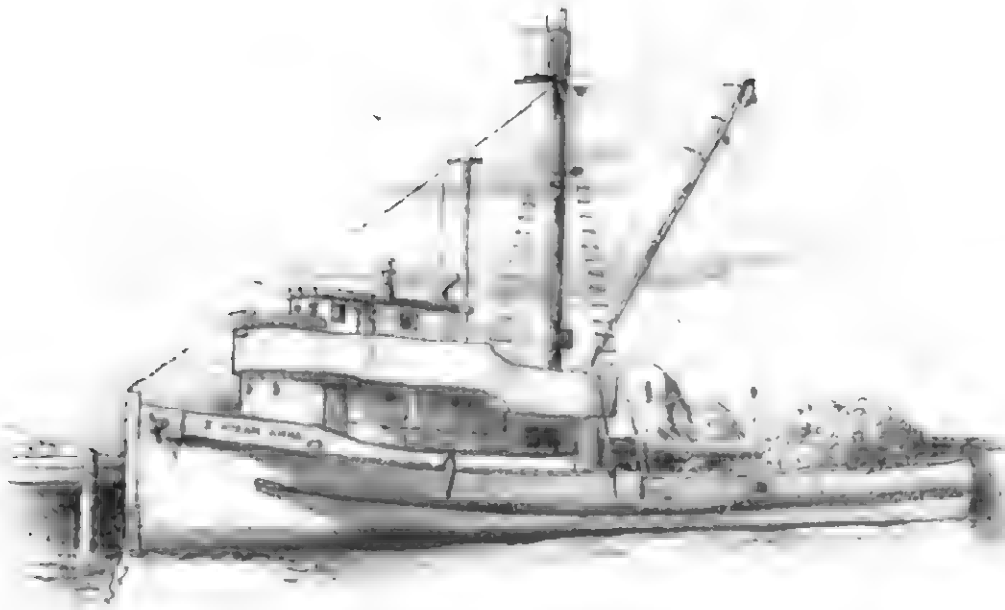




بخش هفتم

طراحی وسایل حمل و نقل

نوشته جین فرانکس



طراحی حمل و نقل با مداد نوشته جین فرانکس
آنچه از این کتاب می آموزید...

اصول طراحی با مداد همانند پایه ای برای هنرهای دیگر

چگونه از مداد برای خلق آثاری استادانه استفاده کنید.

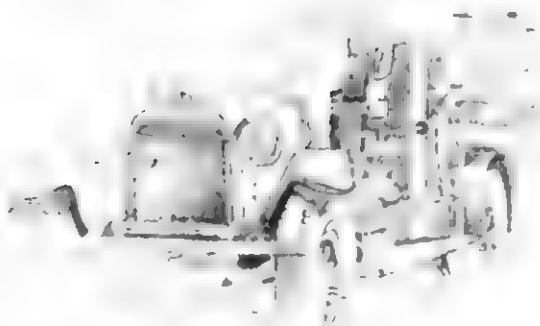
متمدهایی برای خلق ترکیبات با مداد

مهارتهایی که به شما کمک می کند تا چالاکي ذهني و دستی خود را در طراحی بالا ببرید

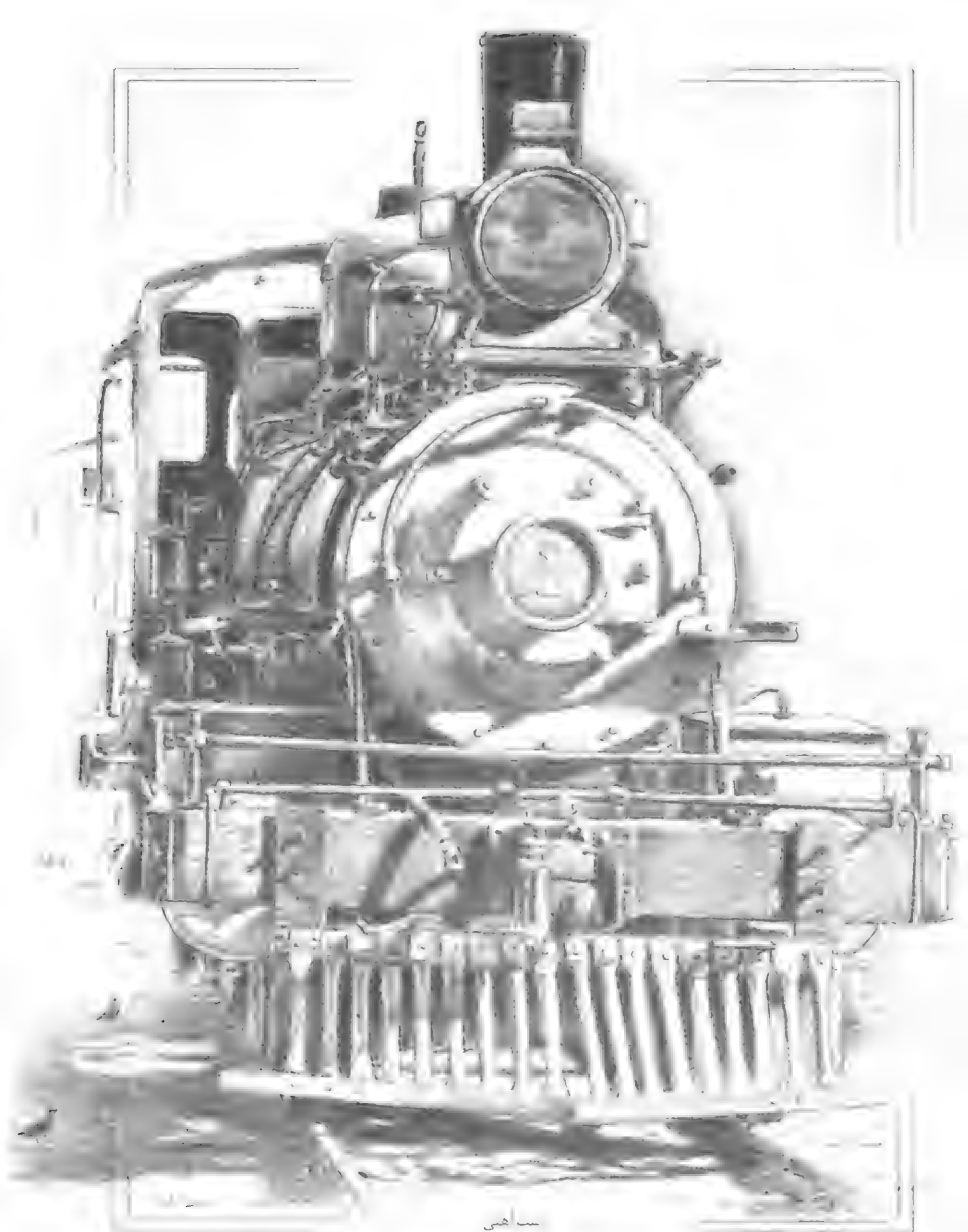
راههایی برای بهبود الگوی تفکر و درک دیدتان

روش استفاده از مواد

موضوعات و حالتهاي ممکن و قابل اجرا با مداد



توجه- این موضوعات طوری طراحی شده اند که هم از نزدیک و هم از فاصله ۵ تا ۶ فوتی دیده شوند.



پیش طراحی

چرا پیش طراحی؟

پیش طراحی نمونه‌ای ساده شده از طراحی است. این روش سریع و آسان پیاده کردن عقاید قسمت مهمی از برنامه تمرین برای هنر آموزان است.

فواید این تمرین اولیه بسیار زیاد است. این کار دید چشمانتان را باز می‌کند و به دستانتان هماهنگی می‌بخشد.

این روشی برای مطالعه واضح تر اشیاء اطراف شما است.

پیش طراحی می‌تواند به عنوان یک بررسی برای طرحهای پایان یافته نیز بکار رود. اگر عادت پیش طراحی کردن را در خود بوجود آورید روشهای دیگر نیز برایتان جالب و جذاب می‌شوند. در این صورت همانند یک طراح اموخته پیش می‌روید که این یک عنصر لازم برای یک هنرمند واقعی و شایسته شدن است. این تجربه‌ای بسیار مهم است که هرچه را که می‌بینید بتوانید بکشید.

این موضوعات با مدادهای B و B3 نوک تخت برای خطوط عرض کشیده شده‌اند. برای برجسته نشان دادن قسمت‌های تیره مداد را بیشتر فشار داده‌ام.



شکلها را کمرنگ طراحی کنید.

قلم H

عناصر را در طراحی خطوط تشخیص دهید.

قلم HB

سایه زدن را تکمیل کنید، مداد را محکم فشار دهید.

قلم B

از هر دو حالت نوشتن و رو به بالا استفاده کنید (به صفحه ۵ مراجعه کنید)

آرابه سنگهای معدنی

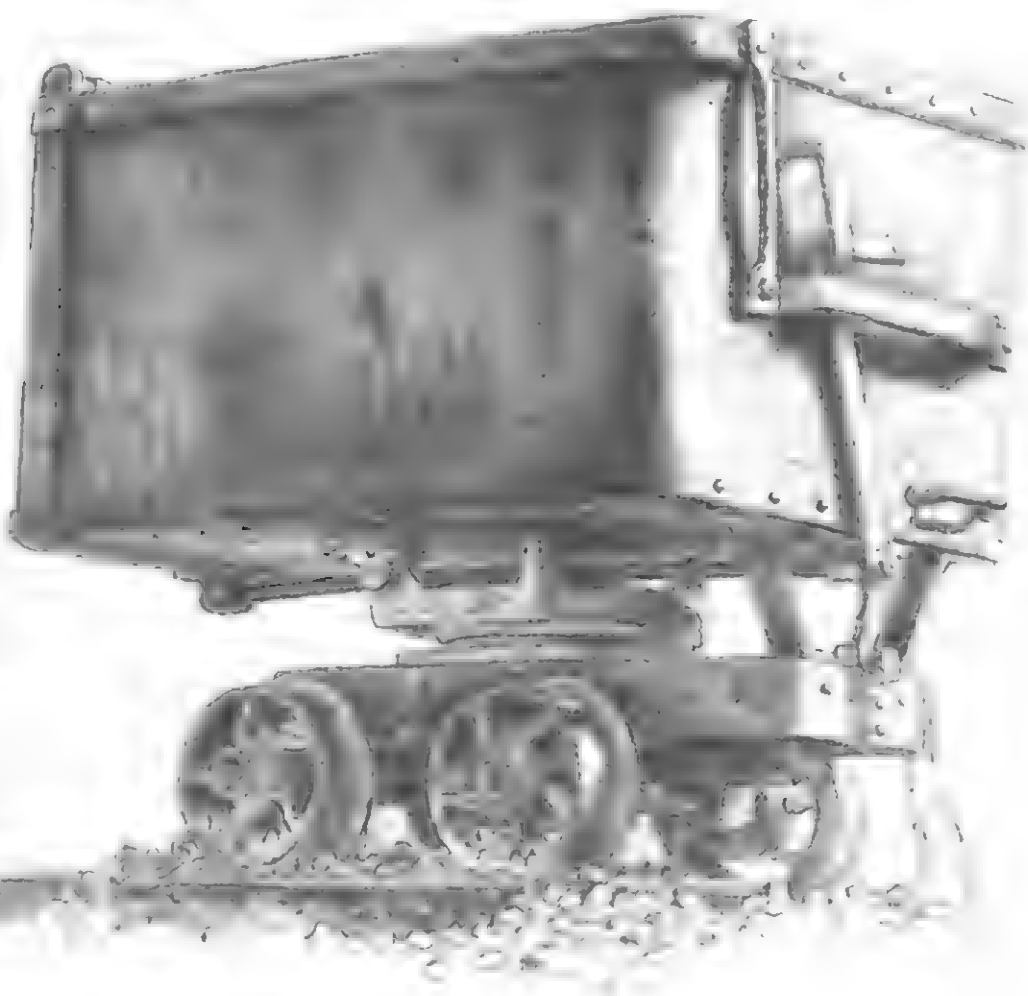
شکل را با قلم H طراحی کنید.

خطوط طراحی‌تان را با نوک تیز مداد HB بکشید...



سایه‌های ابتدایی روی خطوط ایجاد شده را با نوک تیز و ضخیم مداد HB شروع کنید.

سایه‌زدن را با مداد B تکمیل کنید و از ۳ مدل نوکی که در صفحه ۴ توضیح داده شده استفاده کنید. هر لایه را با لایه قبلی که هاشور زده شده بی نور شده است، در هم بیامیزید (به فهرست معانی در صفحه ۳۱ مراجعه کنید).
همینطور که از قسمتهای روشن به سمت نواحی تیره می‌روید، خطوط را پررنگ‌تر کنید.



ایق یدک کش

از قلم II بصورت کمرنگ استفاده کنید.

نوک قلم II

برای شروع قسمتهای سره مداد B را فشار دهید.

لایه های پایانی را با مداد B3 کامل کنید، زیردستی خطوط دست را تقویت و محکم تر می کند.

شکلها را با قلم H که روبه بالا نگه داشته شده باشد، بکشید.

خطوط طراحی را با قلم H را تصحیح کنید.

سایه‌های ابتدایی را با مداد H شروع کنید، نواحی تیره و سایه‌های طرح را جدا کنید.

ایرها را با مداد HB تخت بکشید.

دومین لایه‌ها را با مداد B بکشید.
نواحی تیره پایانی را با مداد B3 بکمیل کنید.

ایمای کوچک

شکل را با حرکتی سریع با نوک تخت قلم II که روی به بالا نگه داشته شده است بکشید.



ایجاد خطوط سریع با حرکت دادن دست آسان تر است.

نوک مداد ۲



گرچه معمولاً در طراحی از خط کش استفاده نمی شود اما می توانید در این طراحیهای مکانیکی از خط کش استفاده کنید.

سایه‌های ابتدایی را با نوک گرد مداد BB شروع کنید.
نواحی تیره دور هواپیما را با فشار دادن مداد و ایجاد حالت شکاف خورده بوجود آورید.



سایه‌های انتهایی را با حالت نوشتن و استفاده از زیردستی تکمیل کنید.

مداد B را محکم فشار دهید.



تنها را لایه لایه و با تکنیکهای هاشور زدن و بی نور کردن ایجاد کنید. به دلیل اینکه کار به طرحهای بیشتری نیاز داشت تصمیم گرفتیم به آن خطوط راه‌راهی اضافه کنیم.

آمادگی کلاسیک

یاد بگیرید که با حرکات نرم دست و مداد تخت طراحی کنید.

قلم ۱۱ رو به بالا



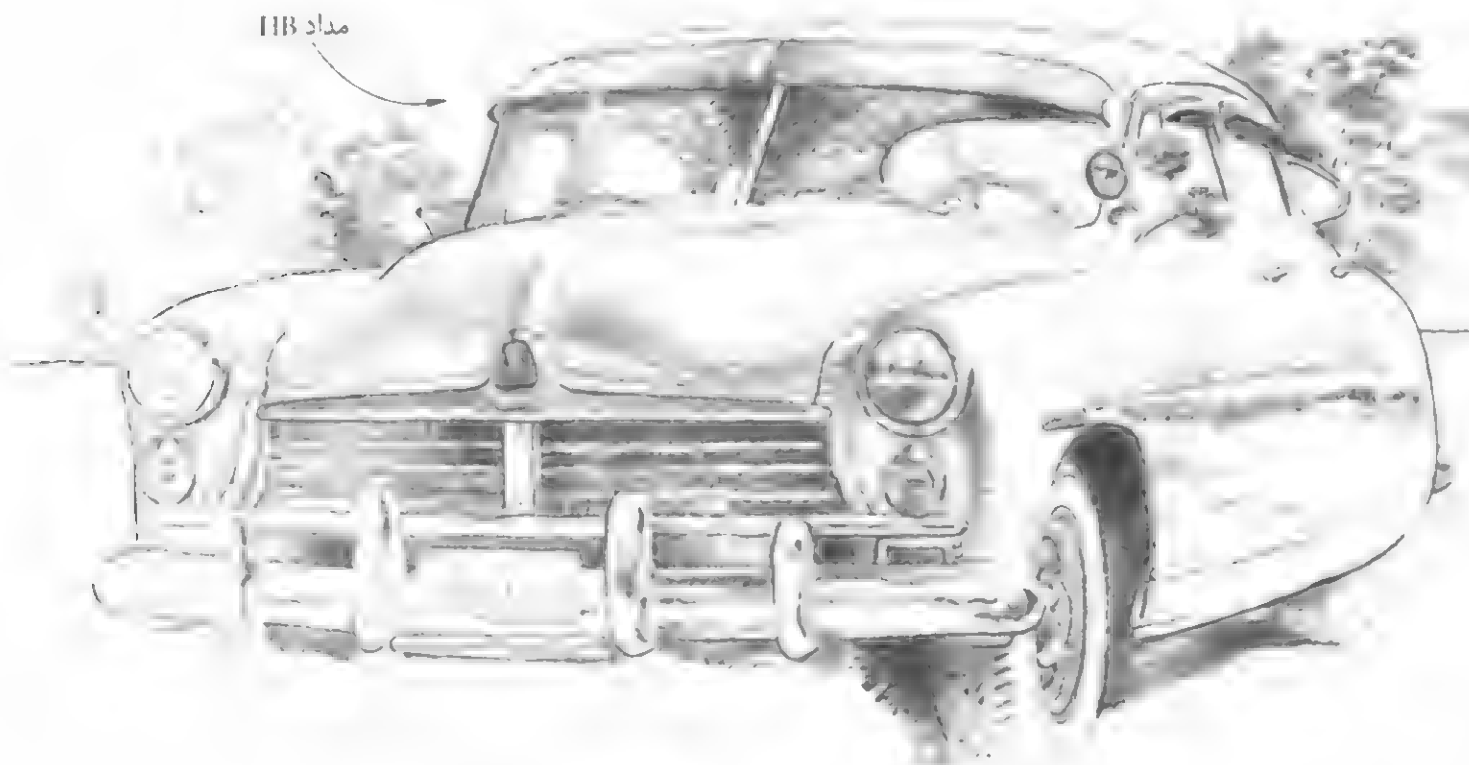
برای خطوط ضخیم و باریک، کنار مداد نوک سر را بغلطاند.

قلم ۱۱ نوک تیز

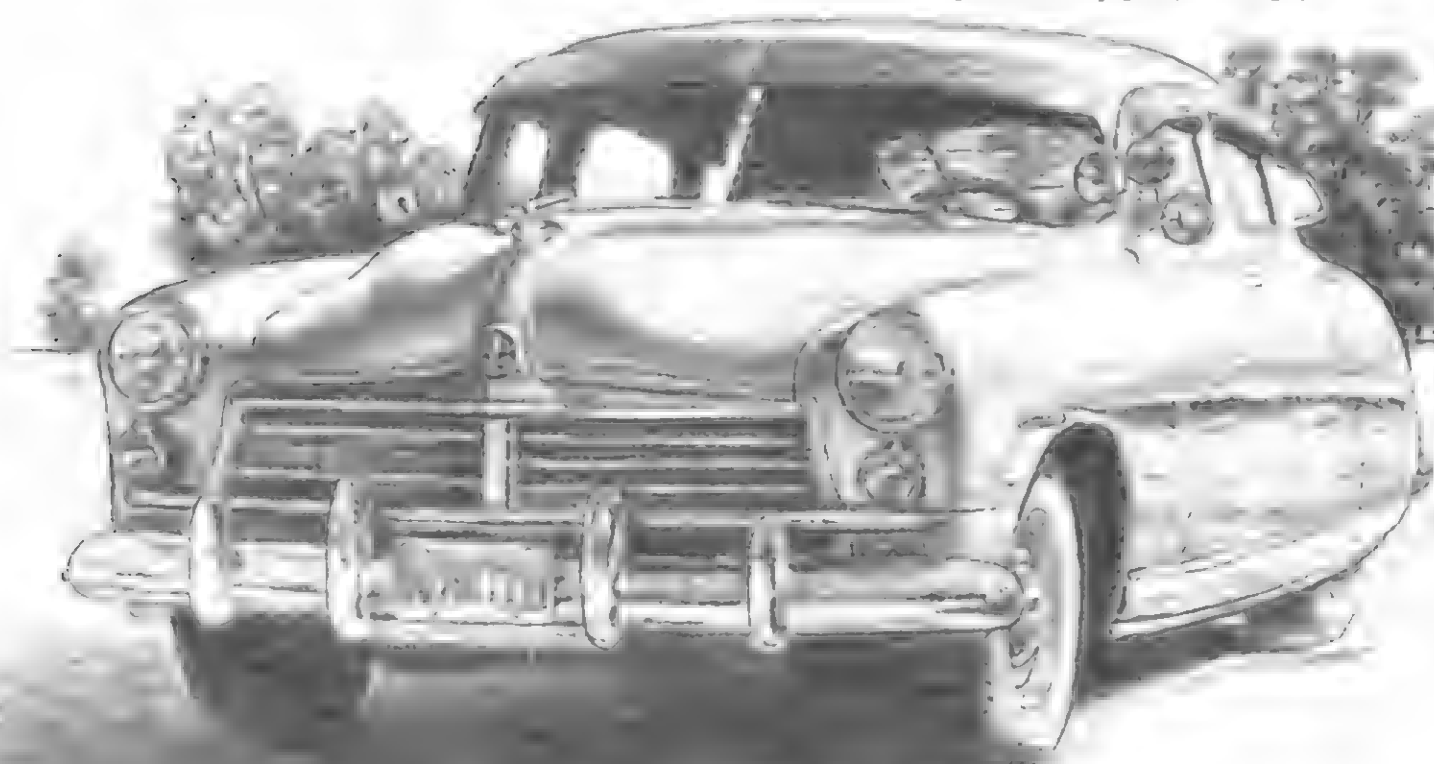


با مشاهده دقیق هر خطی که در زمان طراحی می کشید، می توانید روی سایه ها نظارت داشته باشید. طراحی فلز و کروم ماشین به آن سختی که فکر می کنید، نیست. همانطور که نشان داده شده است از تنهای درست استفاده کنید.

مداد HB



خطوط طراحی را با مداد HB پررنگ تر کنید. سایه های ابتدایی را با انتخاب درست خطوط آغاز کنید. سایه زدن را با فشار دادن نوک ضخیم و گرد مدادهای B و B3 تمام کنید.

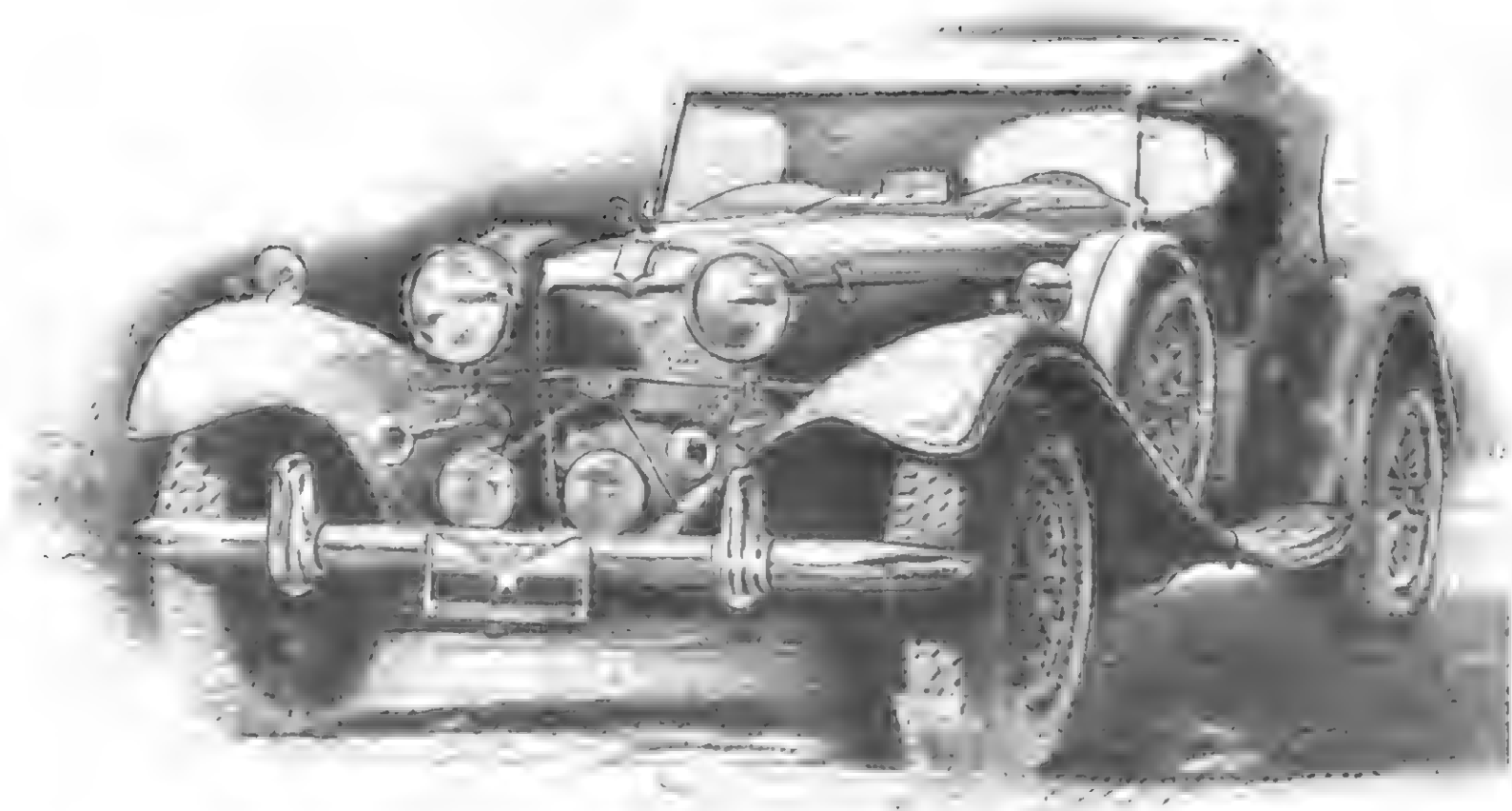


شکلها را با قلم تخت II بکشید.

طرحها را با مداد HB اصلاح کنید - برای خطوط ضخیم و باریک نوک مداد را بغلیانید. خطوط را با مداد نوک نیز B برجسته کنید.

سایه‌های ابتدایی را با نوک ضخیم مداد B و با استفاده از زبردستی شروع کنید. اضافه کردن تپها را - لانه به لانه - با فشار دادن محکم مداد برای سایه‌های عمیق‌تر ادامه دهید. همچنین که جلای کار را بیشتر می‌کنید خطوط و ترکها را پررنگ تر کنید.





همینطور که در طراحی با مداد پیشرفت می‌کنید، خواهید دید که مدادهای نرم‌تر شما را قادر خواهند ساخت تا سریع‌تر به
تُنه‌ای تیره برسید. در اینجا از مداد B3 برای نواحی تیره پایانی و تکمیلی استفاده کرده‌ام.

اکتور مزرعه

با قلم H طراحی کنید.



توجه: فراموش نکنید که حالت مدد ها را برای اثرهای متفاوت تفسیر دهید. دو مد برای جلوگیری از لک شدن کار عبارتند از:

۱- زیردستی با مداد نوک تیز.

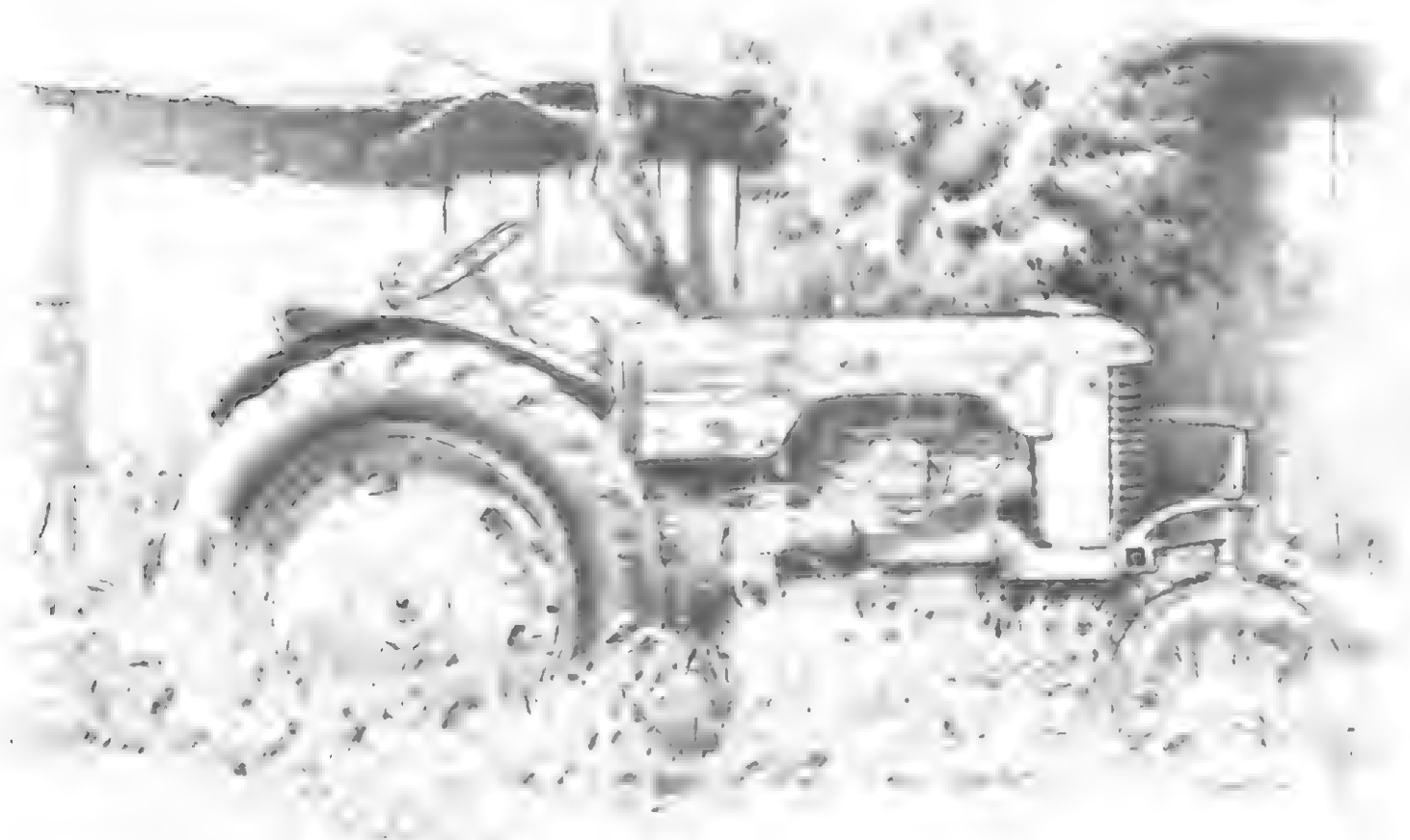
۲- دسته‌ای کاغذ با مداد نوک تخت.



خطوط طراحی را با مداد F بکشید.



اسداسانه طرح و نواحي سره را با استفاده از مدادهای HB و B اتحاد كنند. برای نواحي سره و سانه ها از نوک ضخیم B استفاده كنند. خطوط نرم و عريض را با مداد HB بكشيد.



همرمانی كه بكشكتهای طراحی با مدادبان بشرف می كند. به توضحات صفحه های ۴ و ۵ بر برای اسكه به شما در اسخاب صحیح نوع مداد و خط كمك كنند، مراجعه كنيد.

شین آتش نشانی

شکل را با نگه داشتن قلم فلزی رو به

بالا بکشید. کار را با حرکات نرم اجرا

کنید. این کار برای موفقیت در طراحی لازم است.

ابتدا به شکلهای پایه را طراحی کنید و

سپس جزئیات را اضافه کنید.

با قلم H طراحی کنید.



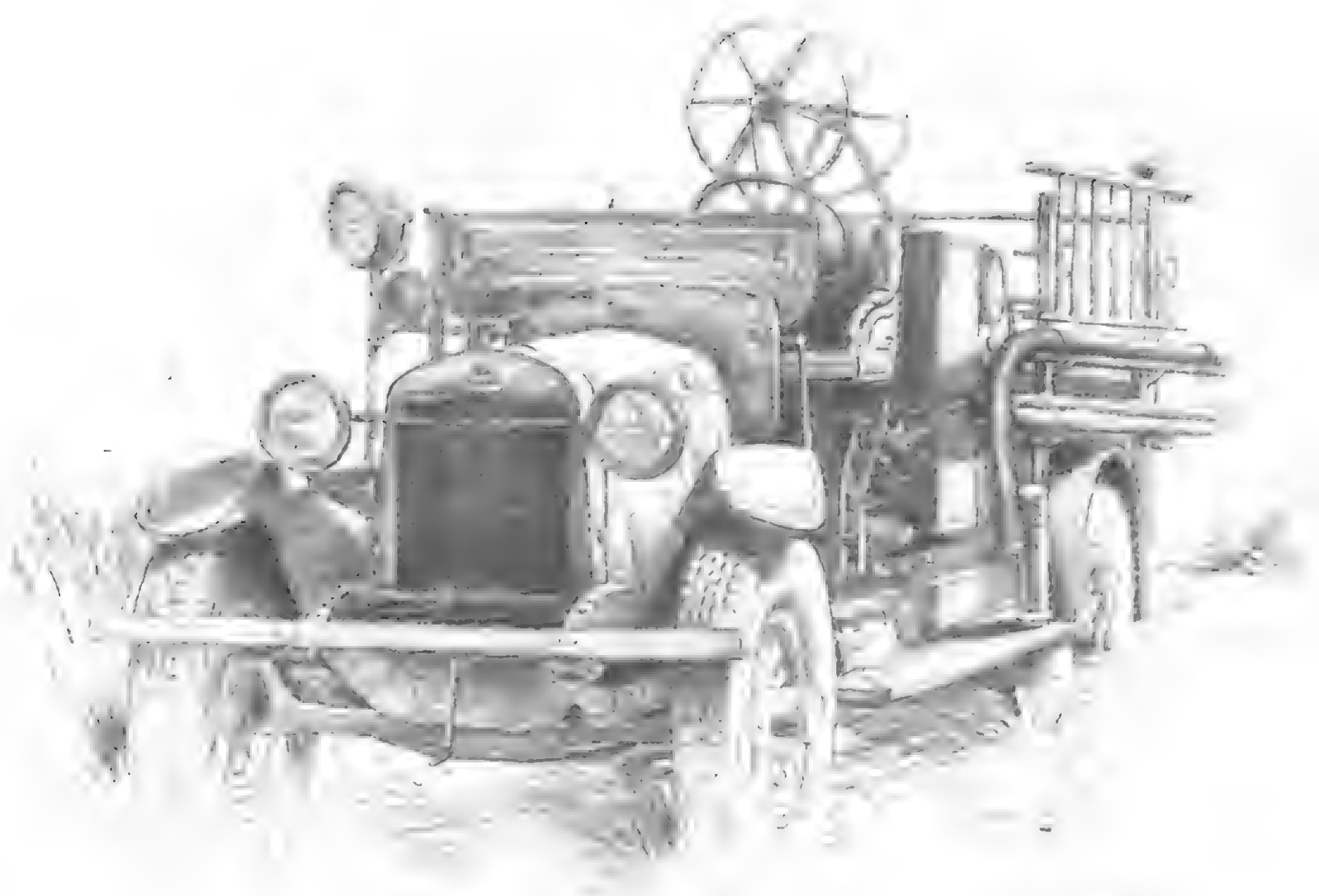
جزئیات را با نوک مداد H و تغییر ضخامت خطوط را با قسمت تخت آن اجرا کنید.

سایه‌های ابتدایی قسمتهای هموار را با نوک ضخیم مداد B شروع کنید. بر روی زبردستی طراحی کنید تا از لک شدن کارتان جلوگیری کند.

خطوط طراحی را با مداد

H اصلاح کنید.





برای تنهای نرم و هموار نوک ضخیم مداد B را محکم فشار دهید.

شکل را با قلم II طراحی کنید.

اصلاح خطوط طراحی و قرار دادن جزئیات هر عنصر را با نوک مداد HIB انجام دهید.

سایه‌های ابتدایی را با نوک ضخیم مداد B شروع کنید. ابتدا نقاط تیره را جدا کنید. همزمان که تئها تکمیل تر می‌شوند برای هاشور زدن و سایه‌های هموار هر جا که نیاز است حالت دستتان را تغییر دهید. خطوط نازک را با مداد HIB پررنگ تر کنید.



سایه زدن را با مدادهای B3 و B تکمیل کنید، با فشار مداد روی کاغذ سطوح تیره ایجاد می شود.

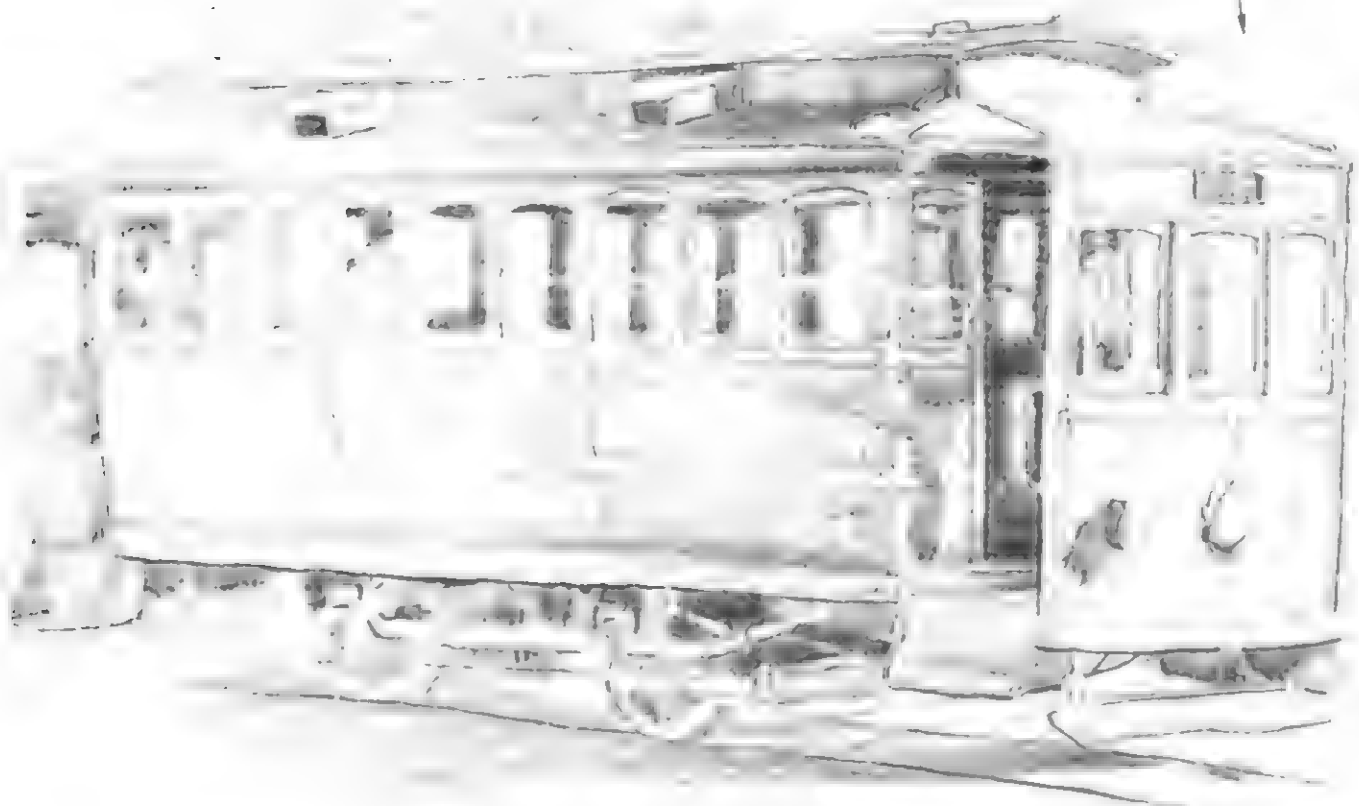
گن برقی دوران ویکتوریا

شکلهای اولیه را با قلم تخت II طراحی کنید.



در مرحله ۳ از مداد B استفاده کنید. برای نتیجه گیری بهتر در سایه ردن روی استفاده از نوک مدادها دقت کنید - از نوک ضخیم برای خطوط هموار؛ و از نوک گرد و فشار مداد برای برجستگیها و دیگر خطوط استفاده می کنند. ابتدا نواحی سره را جدا کنید و سپس نواحی حد وسط را سایه بزنید.

عناصر را با قلم II تبدیل به خطوط طراحی کنید.





برای دستیابی به نتایج لانه لانه و الکوی شکلها برای واکن برقی از نوکهای ضخیم و کرد مدادهای B و B3 استفاده کنید.
برای سایه زدن و جزئیات پایانی از همه سمت مداد استفاده کنید.

کومتیو قدیمی

شکلهای اولیه را با حرکات نرم و با قلم تخت II طراحی کنید.



خطوط طراحی با مداد F

سایه‌های ابتدایی را مداد B

ابتدا به قسمتهای تیره کاملاً دقت کنید. همزمان که کارتان را تکمیل می‌کنید جزئیات و خطوط طراحی را اصلاح کنید.



با مدادهای B و B3 کار کنید و دستتان را به زیردستی تکیه دهید.



این طراحی پیچیده با لایه‌های هاشورزده و بی نوری که تنها را نبره‌تر می کند بوجود آمده است. برای برجستگیهای نهایی
مداد B3 را فشار دهید و هر جا نیاز است نوع نوک مداد را تغییر دهید.



در برابر باد

بخش هشتم

طراحی ساختمان‌ها

نوشته جین فرانکس



طراحی ساختمانها با مداد نوشته جین فرانکس
آنچه از این کتاب می آموزید...

اصول طراحی با مداد همانند پایه ای برای هنرهای دیگر

متد مرحله به مرحله برای طراحی ترکیبات اصطبل ها، کلیساها، خانه ها و غیره

توضیح نوک مدادهای مختلف و خطوطی که ایجاد می کنند

تکنیکهایی برای سایه زدن با تغییر فشار مداد، لایه گذاریهای مختلف و اضافه کردن سایه روشن

راههایی برای بهبود الگوی تفکر و درک دیدتان



توجه- این موضوعات طوری طراحی شده اند که هم از نزدیک و هم از فاصله ۵ تا ۶ فوتی دیده شوند.



خانه دوره ویکتوریا

ش طراحی

شهر...

پیش طراحی نمونه ای ساده شده از طراحی است. این روش سریع و آسان پیاده کردن عقاید قسمت مهمی از برنامه تمرین برای هنر آموزان است.

فواید این تمرین اولیه بسیار زیاد است. این کار دید چشمانتان را باز می کند و به دستانتان هماهنگی می بخشد. این روشی برای مطالعه واضح تر اشیاء اطراف شما است. پیش طراحی می تواند به عنوان یک بررسی برای طرحهای پایان یافته نیز بکار رود. اگر عادت پیش طراحی کردن را در خود بوجود آورید

روشهای دیگر نیز برایتان جالب و جذاب می شوند. در این صورت همانند یک طراح آموخته پیش می روید که این یک عنصر لازم در یک هنرمند واقعی و شایسته شدن است. این تجربه ای بسیار مهم است که هر چه را که می بینید بتوانید بکشید.



این طرحهای جالب با مداد B و نواحی تیره پایانی آنها با مداد B3 اجرا شده است.

ویله ارگان

قلم ۱۱ ضخیم

قلم ۱۱ نوک تیز

برای سایه زدن از مداد HB استفاده کنید.

نواحی تیره پایانی را با نوکهای تیز و ضخیم مداد B کامل کنید.

مداد B

نه‌ای در مزرعه

قلم ۱۱

نوک قلم ۱۱

سایه زدن را با مداد HB شروع کنید.

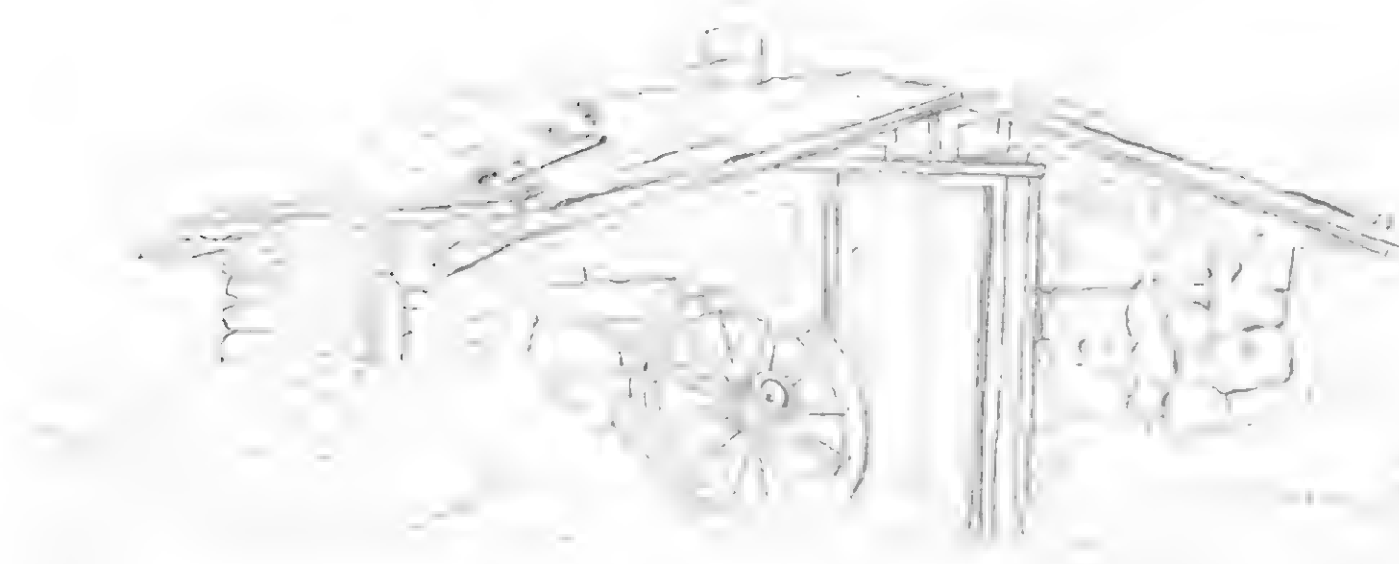
این ساختمان جالب و روشن با تکنیکی ساده و ناهموار طراحی شده است.

سایه‌ها را با مداد B کامل کنید.

از حرکت سریع در متد سریع و آزادانه با مداد II برای طراحی این شکل استفاده کنید.



طرحها را با غلتاندن کمار قلم II برای خطوط عریض تر یا با نوک همان قلم برای خطوط نازک اصلاح کنید.



همزمان با تکمیل مراحل طرحتان، آن را با دقت مشاهده کنید و آنچه را تا کنون یاد گرفته‌اند در طراحی پاناستان بکار ببرید.

سایه زدن را با نوک ضخیم مداد HB برای خطوط ضخیم و نوک تیز همان مداد برای خطوط باریک تر شروع کنید.



سایه زدن ناهموار را با مداد HB ادامه دهید. از خطوط مستقیم و موازی و کمی صقل داده شده استفاده کنید. برای نواحی تیره پایانی مداد را فشار دهید.



درختان در مرحله آخر برای ایجاد تأثیری خاص و طرحی متنوع اضافه شده اند.

کلیسای بیلاق

شکلها را با قلم H طراحی کنید.



خطوط طراحی را با قلم H مشخص کنید.

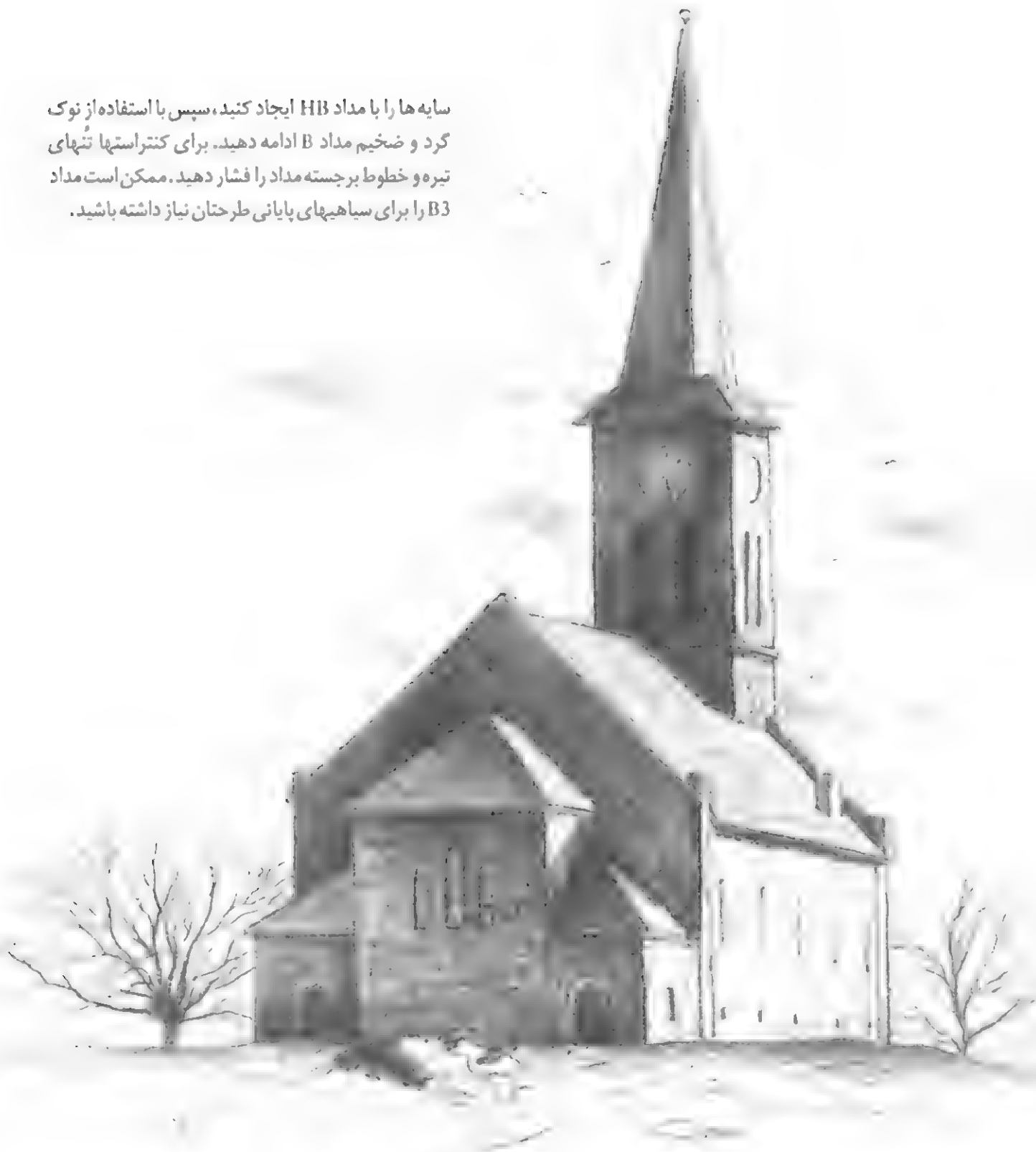


خطوط طراحی را با مداد HB پررنگ کنید و سایه زدن را با کنار مداد برای خطوط موازی با تن متوسط شروع کنید.



این متد ناهموار سایه های ابتدایی را در طرحتان تمرین کنید.

سایه‌ها را با مداد HB ایجاد کنید، سپس با استفاده از نوک
گرد و ضخیم مداد B ادامه دهید. برای کنتراست‌های
تیره و خطوط برجسته مداد را فشار دهید. ممکن است مداد
B3 را برای سایه‌های پایانی طرح‌تان نیاز داشته باشید.



برای ایجاد کنتراست‌های جذاب مانند این حالت خطوط کاملاً تیره را در کنار نواحی روشن قرار دهید.

سیاب بادی

طرح و شکل آسیاب بادی را با قلم تخت H بکشید.

خطوط طراحی را با نوک مداد HB اجرا کنید.

سایه های ابتدایی را بر روی خطوط قبلی با نوک تیز و ضخیم مداد B شروع کنید.

همزمان با اینکه تنها تکمیل می شوند برجستگیهای تیره را اصلاح کنید.

در مرحله آخر در صفحه بعد برای ایجاد سایه و عمیق ترین نقاط سیاه، نوک گرد و ضخیم مداد B3 را فشار دهید.

این ساختار ساده به شما نشان می دهد که چگونه آغاز کنید.

با فشار نوک ضخیم مداد B برای ایجاد خطوط عریض
زمینه را اجرا کنید.

این موضوع الهام بخش در محل اجتماعی در
دانمارک قرار دارد.

کلبه را با قلم II طراحی کنید.



خطوط طراحی را با قلم تخت II اصلاح کنید.



طراحی را با مداد IIIB آخر کنید، سپس سازه های ناهموار را با فشار دادن نوک گرد مداد شروع کنید. برای جزئیات بیشتر، نوک گرد و ضخیم مداد B استفاده کنید. در اینجا دیوارهای سنگی و پشت بام کاهگلی را بکشید.

ابتدا خطوط را با دقت مطالعه کنید و سپس طرح را اجرا کنید.



پس از اینکه روشهای پایه‌اندازی در ذهنتان بوجود آمد، از موهبت زناطراحی با مداد لذت خواهید برد. برای آثار خودتان تمام حالات نوک مدادها را تجربه کنید. مداد را در حالات مختلف در دستان نگه دارید تا بفهمید که راحت‌ترین حالت برای شما کدام است. یاد بگیرید که در هر طرح تمام تنها را ببینید و به هر موضوع با قدرت و توانی مطمئن نزدیک شوید تا به حالت دلخواه برسید. هنگامی که هاشور می‌زنید و طرح را بی‌نور می‌کنید فشار دادن نوکهای گرد و ضخیم مداد را برای ایجاد بافت و جزئیات تجربه کنید.



محل اقامت صخره‌ای

شکل‌های ابتدایی را با قلم ۱۱ که رو به بالا نگه داشته شده است بکشید.

عناصر را با نوک مداد ۱۰ در خطوط طراحی مشخص کنید.

از طراحی تمام شده در صفحه بعد برای مطالعه اصلیتان استفاده کنید و مراحل طراحی در این صفحه را به عنوان راهنما ادامه دهید. با انواع نوک‌های مداد B سایه‌ها را اجرا کنید. هر لایه را روی لایه قبل بزنید.



وقت گیری این موضوع به دلیل تنوع زیاد رنگهای خاکستری با برجستگیهای محدود تیره است. سایه زدن فقط با مداد B اجرا شده است. برای خطوط جدا از هم نوک گرد مداد را مانند هاشور زدن محکم فشار دهید برای قسمتهای هموار با نوک ضخیم مداد لایه ها را بی نور کنید. لایه های رویهم به طرح، عمق و حالت تراش خورده می دهند.



با قلم B طراحی کنید.

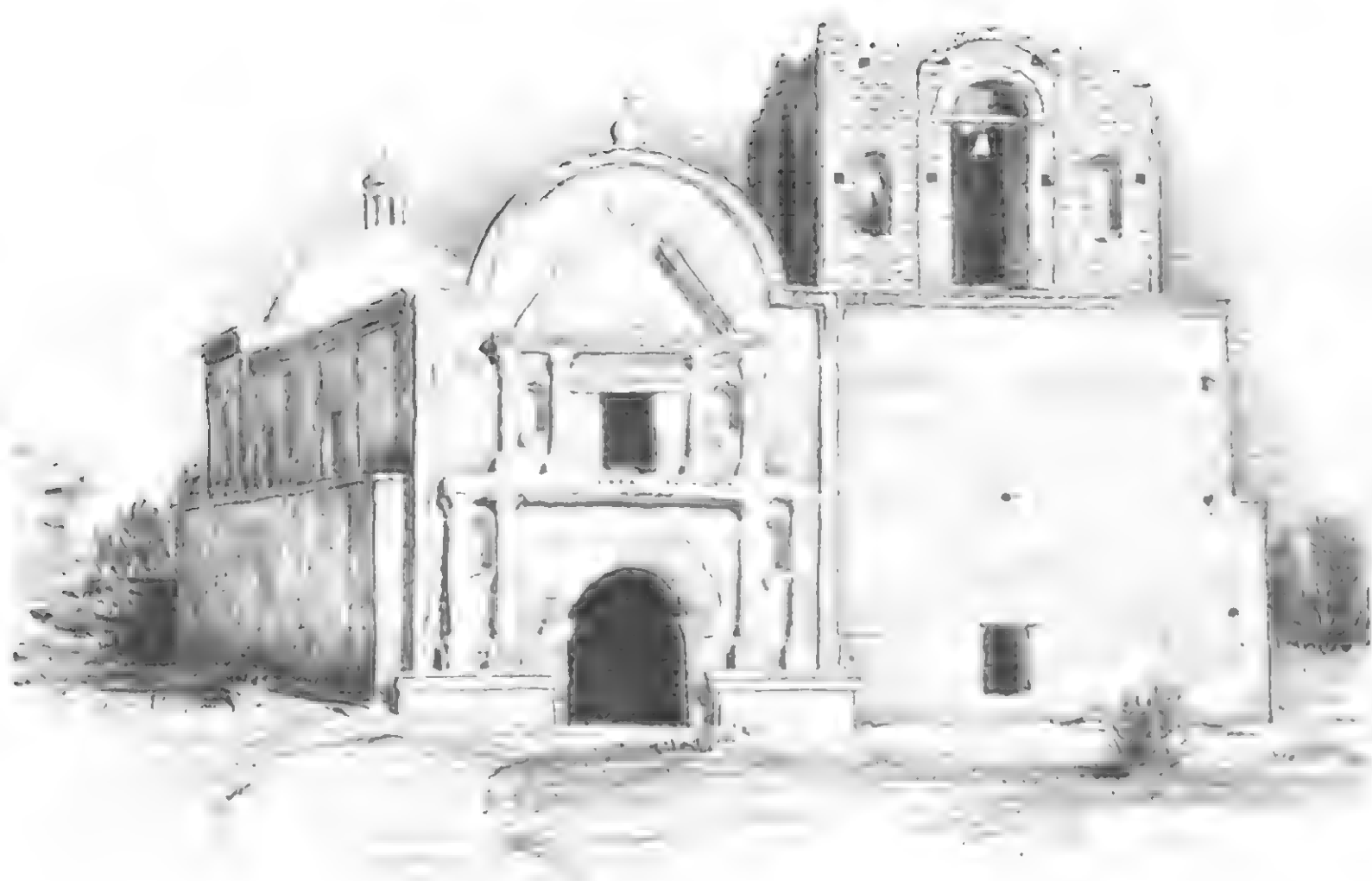
خطوط طراحی را با نوک تیز مداد F

این مراحل ساده نشان می‌دهند که چگونه یک موضوع پیچیده را در یک متد مستقیم تکمیل کرد. در مرحله ۱ شکلها را بکشید و در مرحله ۲ عناصر را در خطوط طراحی مشخص کنید. در مرحله ۳ با کنار و نوک ضخیم مداد یا خطوط ناهموار، نواحی تیره و سایه‌ها را ایجاد کنید.

مداد HB



از نوک کشیده مداد HB برای خطوط نرم و عریض در
زمینه استفاده کنید.



متد کوتاه سایه زدن- با مدادهای HB و B- نشان می دهد که چگونه
نواحی تیره و روشن می توانند موضوعی را جذاب نشان دهند.

نوک مداد F

قلم H

برای ایجاد خطوط تیره در جهات مختلف در درخت نوک ضخیم مداد B را فشار دهید.

پس از طراحی و قرار دادن جزئیات عناصر در یک خط طراحی شروع، به سایه زدن فانوس دریایی با استفاده از فشار نوک مداد HB برای خطوط ریز، و نوک ضخیم آن برای خطوط عریض و هموار کنید. لایه ها را روی لایه های تنها و هاشورها ایجاد کنید.

برای چمن ها مداد B را فشار دهید، نقاطی تیره و روشن ایجاد کنید و در وسط آنها، نواحی را سفید باقی بگذارید تا میان خطوط تیره را نشان دهد.

خورشید در هنگام طلوع نور زیبا و جذابی را روی این ساختمانهای استوانه‌ای و دایره‌ای می‌تاباند.
کنتراستهای تیره و روشن را نیز ایجاد کنید.



فشار مداد را برای تنه‌های تیره و حد وسط تغییر دهید. برای نواحی سیاه پایانی در تمام نقاط، مداد را خیلی محکم فشار دهید پرنده‌ها را با نوک تخت مداد HB اضافه کنید.

برای طراحی اولیه از مداد تخت H استفاده کنید.



تمام عناصر را با مداد F ایجاد کنید.

سایه زدن را با کنار و نوک مداد HB شروع کنید همینطور که پیش می روید لایه های زیادی ایجاد کنید خطوط جزئیات را هر جا که نیاز است پررنگ تر کنید.

برای سایه های ابتدایی از مداد HB استفاده کنید، سپس سایه زدن را با کنار نوک ضخیم مداد B ادامه دهید. طرح را با نوک تیز مداد برای برجستگیهای تیره به پایان برسانید.



زمینه طرح اختیاری است... اگر دوست ندارید می توانید فقط ساختمان را بکشید.



این ساختمان را با دقت و صبر اجرا کنید. قسمت‌هایی از کاغذ را برای سایه‌های روشن سفید باقی بگذارید. سایه‌ها را به دلیل کنتراست و بلالو در نواحی عمیق اسخاب کنید. برای نمای حد وسط از انواع بوکتهای مداد نرم B استفاده کنید. نواحی تیره و برجستگیهای پایانی را با مداد B3 انجام دهید.

نوار و بار فروشی

با قلم تخت H طراحی اولیه را انجام دهید.

حلولط طراحی را با مداد نوک تیز H انجام دهید.

مداد HB

توجه :

از اس مراحل طراحی فقط به عنوان راهنمایی برای شروع کار استفاده کنید. پس از اینکه عناصر خوار و بار فروشی معین شدند، سپس سایه زدن با مداد HB را شروع کنید. هر جا به هر نوع مدادی نیاز دارید از همان استفاده کنید و مدادهایتان را در حین طراحی آزادانه عوض کنید. ابتدا نواحی تیره و سایه ها را اجرا کنید - سپس بقیه آنها را اجرا کنید.

سایه های نهایی را با مدادهای HB و B انجام دهید.



با مشاهده دقیق، تلاش متمرکز و تمرین مداوم می توان بر سختی یک طراحی پیچیده غلبه کرد. مداد وسیله ای طبیعی و نرمال برای استفاده تمام مردم است. آن را باور کنید و با آن طراحی کنید!



بنای خشتی جنوب غربی

بخش نهم

طراحی اشیاء

نوشته جین فرانکس



چگونه اشیاء را با مداد طراحی کنیم نوشته جین فرانکس
آنچه از این کتاب می آموزید...



اصول ابتدایی طراحی با مداد به عنوان یک پایه برای هنرهای دیگر

متد پله به پله برای ارائه ترکیبات مدادی از طرح اولیه تا سایه زدن و به پایان رساندن طراحی

اطلاعاتی برای انتخاب و استفاده از مواد طراحی

توصیف نوکهای متفاوت مدادها و ارتباط آنها با خطوط

تکنیکهایی برای سایه زدن و استفاده تدریجی از تنها در مقیاس ارزشها

مهارتهایی برای پیشرفت زبردستی و شدت درک بصری شما





خرس زمان ویکتوریا



چرا پیش طراحی؟

پیش طراحی نمونه‌ای ساده شده از طراحی است. این روش سریع و آسان پیاده کردن عقاید قسمت مهمی از برنامه تمرین برای هنر آموزان است. فواید این تمرین اولیه بسیار زیاد است. این کار دید چشمانتان را باز می‌کند و به دستانتان هماهنگی می‌بخشد. این روشی برای مطالعه واضح تر اشیاء اطراف شما است. پیش طراحی می‌تواند به عنوان یک بررسی برای طرحهای پایان یافته نیز بکار رود. اگر عادت پیش طراحی کردن را در خود بوجود آورید روشهای دیگر نیز برایتان جالب و جذاب می‌شوند. در این صورت همانند یک طرح آموخته پیش می‌روید که این یک عنصر لازم در یک هنرمند واقعی و شایسته شدن است. این تجربه‌ای بسیار مهم است که هر چه را که می‌بینید بتوانید بکشید.



وسایل چوبی این صفحه با نوک تیز قسمت تخت مداد B اجرا شده است و برجستگیها و خطوط آن با نوک مداد اجرا شده‌اند.

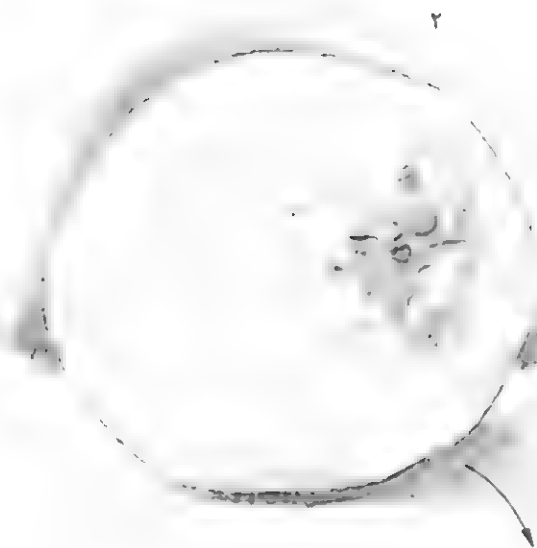
من همیشه به دنبال موضوعات تاریخی هستم، هنگامی که این چرخ و سندان قدیمی را در یک آهنگری در صحرای بلند در کالیفرنای جنوبی پیدا کردم، برایم بسیار هیجان انگیز بود. روی آنها خاک نشسته بود دقیقاً مانند همین طراحی. تاریخ به یاد ماندنی آنها طراحی این دو موضوع دلگیر را تحسین برانگیزتر کرده است. آنها با نوکهای گرد و ضخیم مداد B طراحی شده‌اند.

سدان قدیمی

برای طراحی، سایه‌های را با خطوط ضخیم خاکستری کنید و سپس با جایگزاری صحیح خطوط سیاه و خطوط طراحی آنها را برجسته کنید.

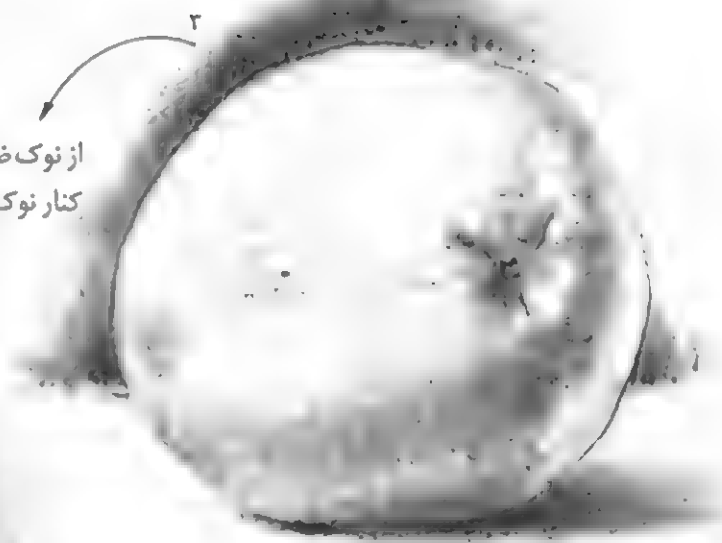
چرخ ایستاده برای معماری چرخه‌ای واکی

نوک تخت H

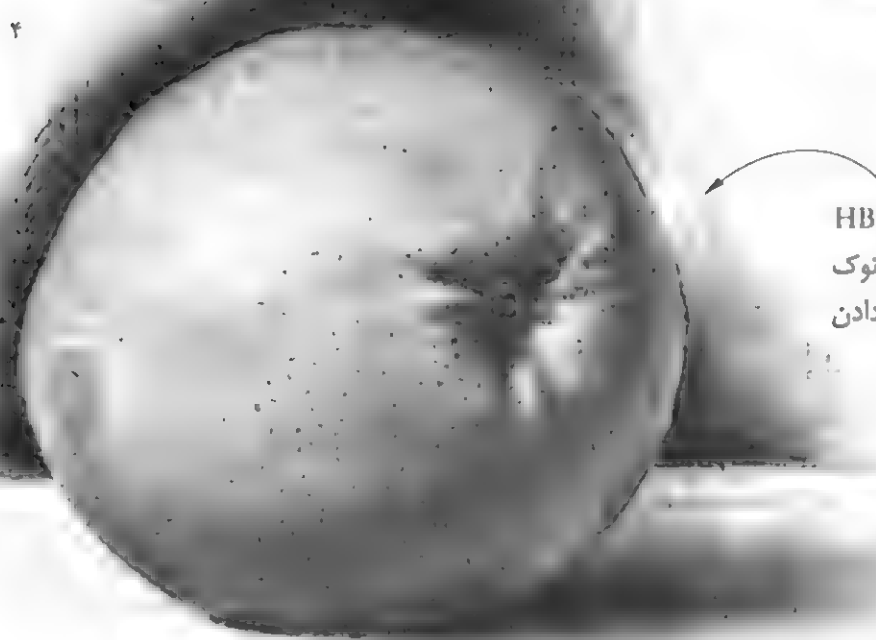


خطوط با استفاده از کنار و نوک مداد F ایجاد شده‌اند.

از نوک ضخیم مداد F استفاده کنید و برای نشان دادن صافی و همواری از کنار نوک مداد استفاده کنید.



برای سایه‌های عمیق از مدادهای B و HB استفاده کنید. نقاط فرورفته را با کنار نوک مداد و با استفاده از مداد HB با صیقل دادن روشن ایجاد کنید.



رنگ آمیزی نقاط تیره
را آغاز کند.

نوک تخت H

از مداد HB در حالت رو به بالا استفاده کنید، برای ایجاد ضخامت و نازکی
نوک مداد را بچرخانید.

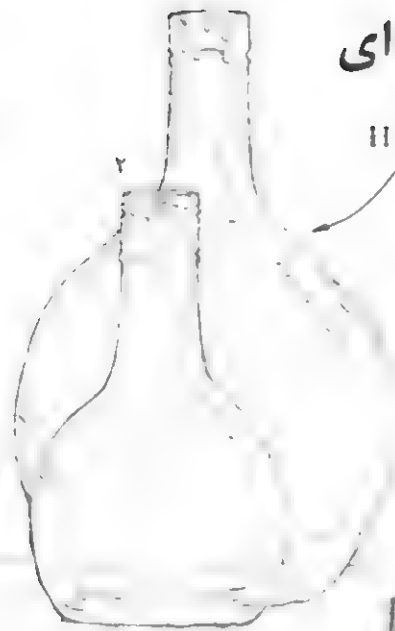
سایه زدن را با نوک ضخیم و کنار گرد مداد HB که در حالت نوشتن در دست
گرفته اید، ادامه دهید. سایه زدن زمینه را با همان مداد شروع کنید.

نواحی تیره با مداد B و سایه های پیچیده
نهایی با مداد HB برای تیرگی های پایانی
مداد را محکم فشار دهید.

بطری شیشه‌ای

نوک تخت H

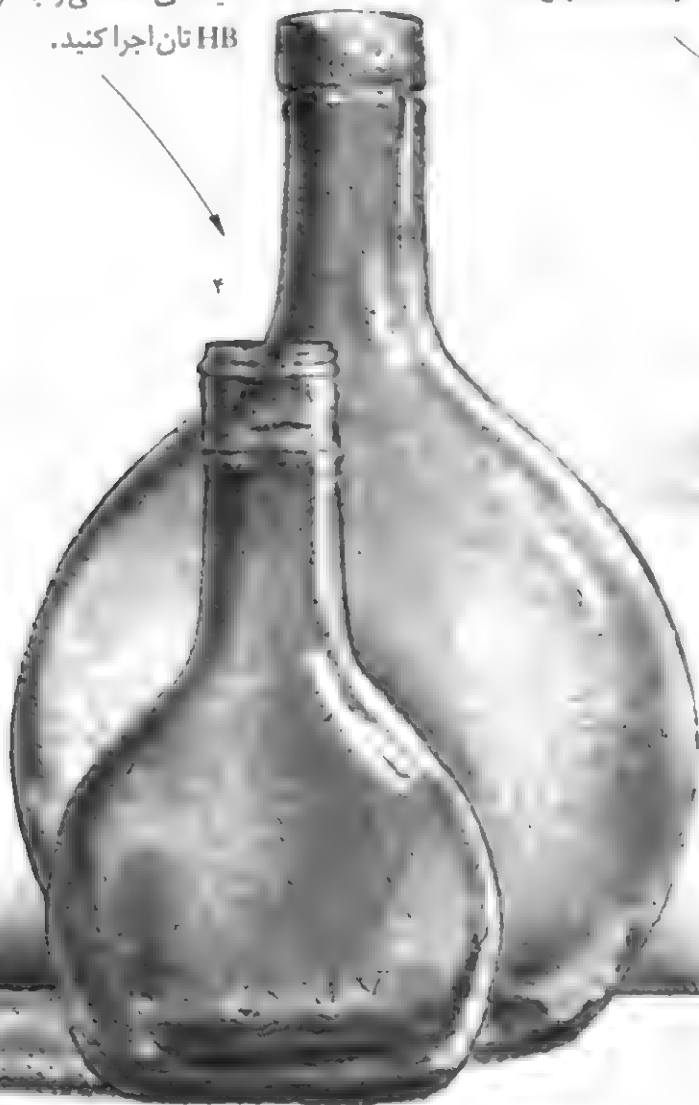
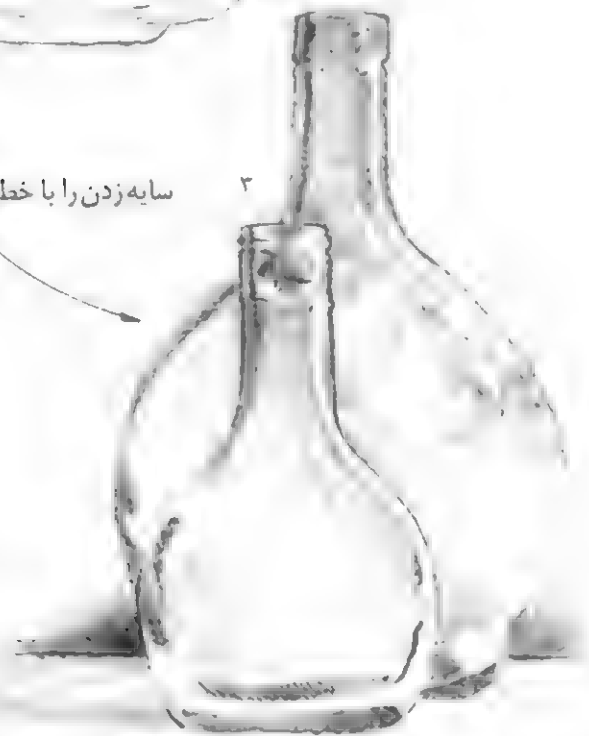
نوک مداد H



لایه‌های مختلفی را با هر سه مداد
HB تان اجرا کنید.

سایه زدن را با خطوط ساده شروع کنید.

۳



در اینجا من از هر سه نوع نوک مداد HB، فقط برای ارائه موضوع استفاده کرده‌ام. نوکهای ضخیم و گرد برای سایه زدن و نوک تیز برای خطوط کار.

برای اینکه مشابه شیشه باشد از لایه‌های رویهم خطوط هموار و صیقل زدن استفاده شده است.

قهوه جوش

شکلها را با مداد H
که در حالت روبه
بالا گرفته‌اید کمرنگ
بکشید.



طراحی خطوط جزئیات
را با چرخاندن کنار
مداد برای ایجاد
خطوط نازک و
ضخیم ادامه دهید.

سایه زدن را با نوک تخت HB برای خطوط
عریض شروع کنید با نوک هموار از برجسته
شدن طراحی جلوگیری کنید.



از نوک تخت مداد HB برای خطوط عریض هموار؛
سپس از نوک گرد مداد H و مداد B2 برای تیرگیهای
نهایی استفاده کنید.

با خطوط فاصله‌دار با استفاده از مدادهای HB و B2
حرکت را روی قوری نشان دهید. بعضی قسمت‌ها را
برای نشان دادن درون قوری سفید نگه دارید.
خطوط نهایی را برجسته کنید و نواحی تیره را با نوکهای
گرد و تیز مداد HB اجرا کنید.

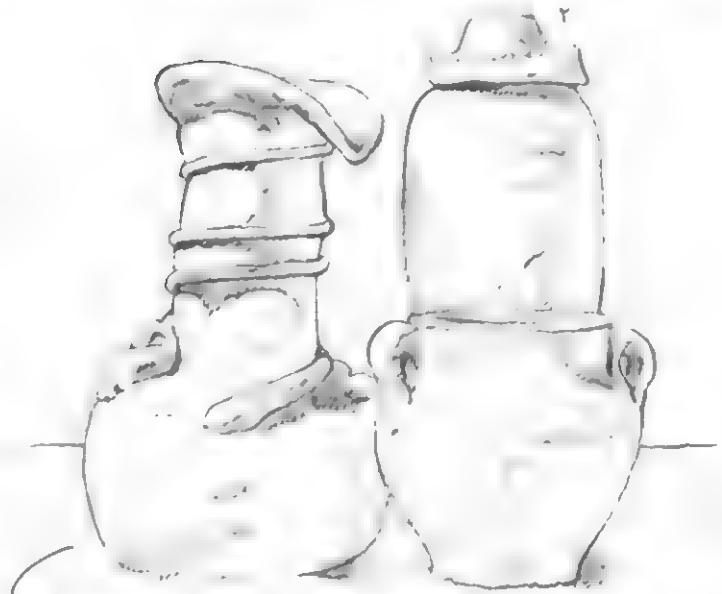


کوزه گلی

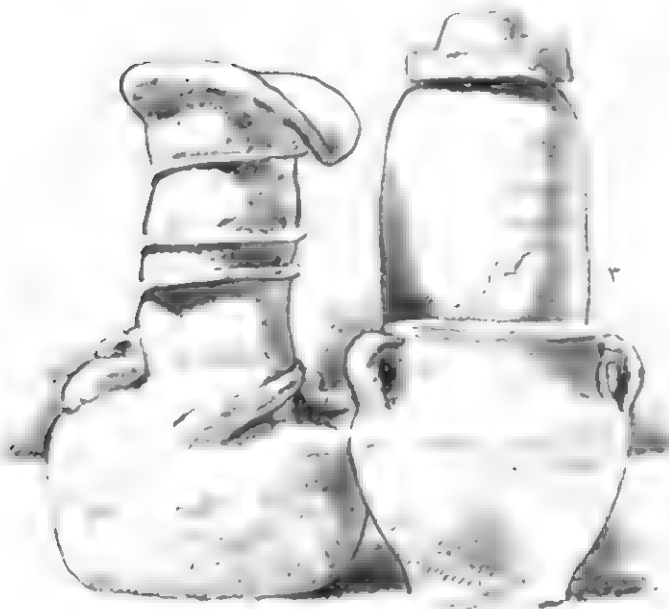
کوزه رسی، Dead Sea Scrolls، ۱۰۰۰ سال پیش از میلاد
مسیح تا ۷۰ سال پس از میلاد.



شکلها را با نوک تخت مداد H بکشید.



شکلها را با خطوط طراحی با مداد F که آن را روی نوکش
چرخانده اید اصلاح کنید. قسمتهای برجسته را با نوک گرد و
فشار آرام اضافه کنید.



از نوکهای گرد و ضخیم مداد F
برای رنگ آمیزی توده های تیره
استفاده کنید.

از کنار نوک و نوک ضخیم مداد HB
برای صیقل زدن استفاده کنید.
خطوط را هموار بکشید اما
برای تیرگیهای نهایی مداد را
محکم تر فشار دهید



کوزه آب، Cana of Galilee، ۳۰۰ پس از میلاد. گلدان پیدا شده در یومیشی، ۷۹ پس از میلاد.

قمقمه کدویی شکل که توسط Cahuilla هندی برای ذخیره سازی آب یا جمع آوری دانه استفاده می شده است.

شکلها را با نوک تخت H که آن را در حالت رو به بالا نگه داشته اید با استفاده از حرکات آرام بکشید.

نواحی جزئیات را با کنار نوک H مشخص کنید. با نوک I برجستگیهای تیره تر را ادامه دهید.

نهای متوسط را با نوک گرد مداد I برای خطوط شارپ و نوک ضخیم برای خطوط هموار رنگ آمیزی کنید.

سایه زدن نهایی را با مداد HB تکمیل کنید. مداد را برای تیرگیهای نهایی فشار دهید. خطوط آزاد را برای رها بودن طرح اضافه کنید.

صدف حلزونی

درخشندگی چینی مانند صدف حلزون با استفاده از لایه‌های زیاد سایه‌ها بدست آمده است.

ابعاد را کمرنگ با نوک تخت مداد H بکشید.

شروع به مشخص کردن شکل واقعی پوسته با استفاده از نوک مداد H کنید.

سایه زدن را با کنار نوک مدادهای F و HB ادامه دهید و برای قسمتهای هموار از نوک ضخیم آنها استفاده کنید.

مرحله ۳ را با استفاده از صیقل دادن هاشورهای هموار تکرار کنید. برای تنه‌های عمیق تر مداد را محکم فشار دهید. برای قسمتهای سیاه از مداد B استفاده کنید.

زوایا و ابعاد کمرنگ را با مداد تخت H بکشید.

طراحی با جزئیات کامل را با مداد تیز F ادامه دهید.

با استفاده از مداد ضخیم HB سایه‌های اولیه را با خطوط هموار بکشید.

با نوک ضخیم مدادهای HB و F برای سایه‌های هموار طراحی را تیره کنید تا به فرم نهایی خود برسد. برای برجستگی‌های کوچک و خطوط قوی مداد نوک تیز را محکم فشار دهید.

زمینه را با مداد تخت H با خطوط عریض اجرا کنید.

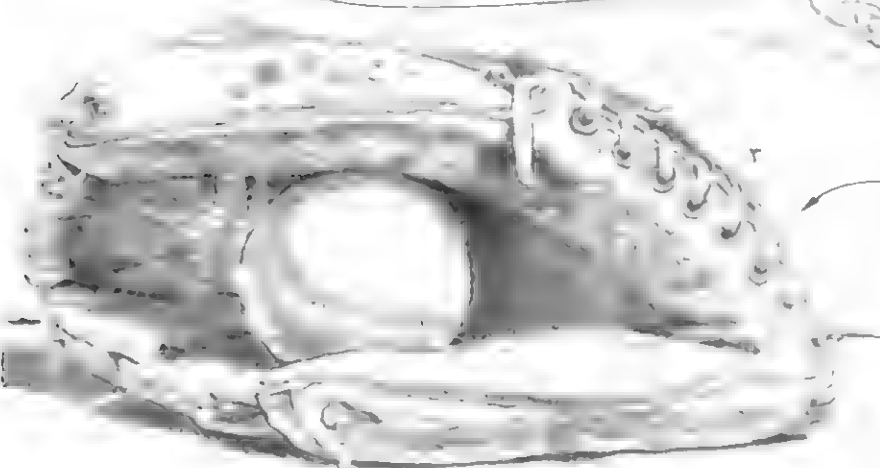
پ و دستکش

شکل را با قلم H بکشید.



برای جزئیات دقیق، خطوط طراحی را با نوکهای تیز، گرد و ضخیم HB تکمیل کنید.

و ضخیم HB تکمیل کنید.



قسمتهای تیره دور توپ را با مداد چوبی B سایه بزنید، برای سایه‌های هموار از نوک ضخیم و برای لایه‌های رویهم از نوک گرد مداد استفاده کنید. برای قسمتهای صیقلی و تیره‌تر مداد را محکم فشار دهید. نوک تیز مداد برای کارهای نهایی و خطوط مشخص استفاده می‌شود.

مراحل ۱ تا ۳ را با استفاده متناوب از نوکهای ضخیم، گرد و نیز مداد B و B3 تکرار کنید. مدادها و نوع نوکها را به دلخواه عوض کنید.



شبهای تنیس

شکلهای کمرنگ را با قلم H بکشید.



خطوط طراحی را با کنار مداد ۱۲ اصلاح کنید.

سایه زدن را با نوکهای گرد و ضخیم مداد HB شروع کنید.

تیرگیها را اجرا کنید.



سایه های نهایی را با مداد HB کامل کنید و لایه های مختلف را با مداد ۱۲ صیقل دهید. برجستگیهای نهایی را با مداد تیز B تیره کنید.

در زمینه فضاهای خالی با استفاده از مدادهای HB و B بگذارید.

سایه زدن با مداد HB را ادامه دهید، هر لایه نازک بر روی لایه نازک دیگر. تیرگیهای نهایی و برجستگیها را با مداد B اضافه کنید.



ماشین اسباب بازی

از حرکات رو به بالا و فاصله دار استفاده کنید، شکلها را با قلم H بکشید.

حرکت را در شکلها با نوک سوز و کنار نوک مداد ۱۰ اجرا کنید.

شروع به اجرا کردن تیرگیها با کنار نوک نرم مداد HB کنید.

سختی گردد. اسوئه ای، منحنی و بعضی های فرورفته سوز طرح را نشان می دهند.

تیرگیها را با محکم فشار دادن کنار نوک مداد HB بیشتر کنید. تیرگیهای نهایی را با مداد B اجرا کنید.

عبه‌ها و تیله‌ها

طرحتان را با قلم H که در حالت رو به بالا نگه داشته‌اید، بکشید.

برای خطوط باریک از مداد ۱۰ استفاده کنید. نوک مداد را نیز نگه دارید.

این موضوعات جالب شکل‌های دایره و مربع را نشان می‌دهند.

سایه‌ها را با نوک ضخیم مداد HB صاف و هموار ادامه دهید.
برای خطوط برجسته لبه تیز را بچرخانید.

با نوک‌های ضخیم و گرد مدادهای HB و F طراحی آن را تیره کنید.
برای تیرگی‌های نهایی مداد B را محکم فشار دهید.

میمون‌ها را کمرنگ با قلم H که در حالت رو به بالا در دست گرفته‌اید بکشید.



تمام عناصر خطوط اصلاحی طراحی را با قلم F اجرا کنید.



سایه زدن را با مدادهای HB و B شروع کنید. نترگها را در تنه‌های متوسط در بیاورید و خطوط را با نوک تیز برجسته کنید.

مداد ضخیم B برای قسمت‌های تیره.

مسمون‌ها را کمرنگ با قلم B که در حالت رو به بالا در دست گرفته‌اند بکشند. برای نرگه‌های قسمتهای عمیق‌تر مدادهای B3 و B5 عوض کنید.



این طراحی حالت در مندی از دامنه کشنده شده است. از خطوط رملخت و سایه‌های اسکاری لذت بردم. احساس پردیك و مستقیم این موضوع کمک می‌کند تا برای دوست‌دانشی و جداب از بددیم. لطفاً موجه باشید که با استفاده از مداد سبتر از بجه سبتر دارند می‌توانند کار انجام دهند. اگر ب بوکهای ستر، کرد و ضخیم بمرین کنند، می‌توانند خطوط حالتی را که در اینجا نشان داده شده است را اجرا کنید. من اغلب از نتیجه سریع طراحی شگفت زده می‌شوم.

اسا، به سترم مداد کاربرد خوبی داس اما همچنان که دامنه دادم موجه سدم که مدادهای بزم بر برای ستهای ستر در موبیر ستر. از آنکه دیم با مدادهای B و B3 می‌توانم طرح را سبتر دهم و خطوط هموار برای سترگه‌های ستهای با مداد B3 ستر هسند ستر خوشحال شدم. قانون نیاز به تعویض مدادهای از وسط طراحی همزمان با سبتر ان در ستراری از طراحیها صحیح می‌باشد. فکوره‌های سس کننده یک طراحی عبارتند از وساس مورد استفاده روی کاغذ، اندازه موضوع، حالت آن و سترری خطوط مورد استفاده. به موضوعتان به دقت توجه کنید.

موقش در دستان شماست. سترین مراحل سترایی، اسخاب سترکه به موضوع، نور مناسب با موضوع، سترل مواد مورد استفاده و استفاده صحیح از مداد نتایج جالبی را به بار می‌آورد.

عروسک آتیک

برای خطوط تیزتر از کنار نوک مدادهای F و HB استفاده کنید. برای قسمتهای هموارتر از نوک ضخیم استفاده کنید.



کنار نوک مداد F را بلغزانید. برای خطوط ضخیم و باریک آنرا بچرخانید.

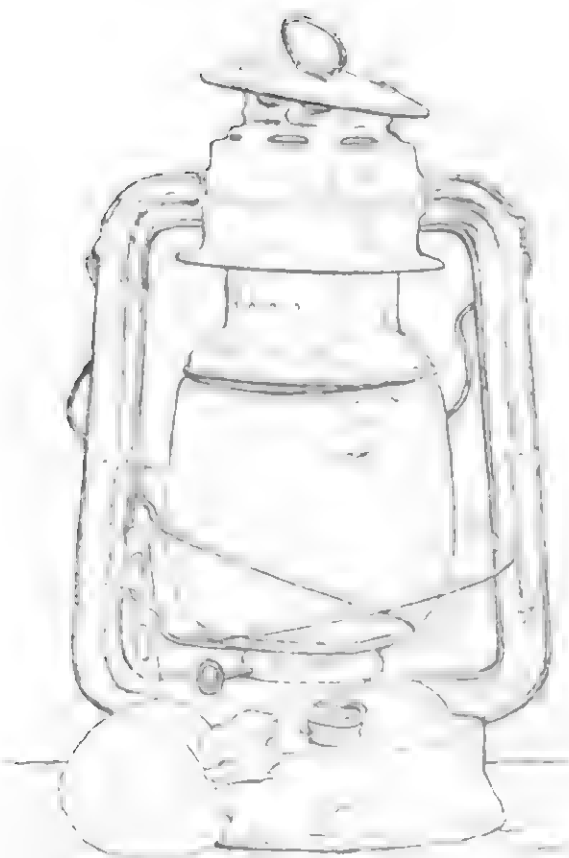


ابتدا زمینه را با مدادهای B و B3 رنگ آمیزی کنید.

تیرگیهای زمینه را تکمیل کنید تا
قسمتهای روشن مشخص شوند.
تنه‌های لباس و کلاه را با قلم تخت
HB صیقل دهید.
هر جا که نیاز است از عقب و جلوی
مدادها استفاده کنید.
همزمان که طراحی را ادامه می‌دهید
خطوط تیز را مشخص تر کنید. طراحی
را با چند خط فاصله‌دار برای چشمها
و حرکت آن تمام کنید.

از مداد HB برای قسمتهای روشن و از
نوکهای ضخیم و گرد مدادهای B و
B3 برای تیره کردن طراحی در مراحل
پایانی استفاده کنید.
برای تنه‌های عمیق مدادتان را محکم
فشار دهید.

بسیاری از افراد این عروسک دهه ۱۹۳۰ را به خاطر دارند.



برای طراحی جزئیات گیره فلزی از قلم تیز H استفاده کنید.

شکل را با قلم H در حالتی که آن را رو به بالا در دست گرفته اید، بکشید.

پنهای متوسط و روشن با قلم B



برای ایجاد شکلهای فانوس از مداد B استفاده کنید. برای ساختن خطوط ظریف با دقت از مدادهای گرد و ضخیم استفاده کنید.

در جاهایی که روشنی مشخص تر است، آنها را با خطوط تیره برجسته کنید. خطوط تیز کمک می کنند تا به گردی دست یابید و فانوس جلو آمده به نظر برسد.

توجه: نوکهای نرم، صافی و نرمی و نوکهای تیز، موج و شکن را نشان می دهند.

با نوک کشیده قلم تخت HB زمینه را تکمیل کنید.

با نوک های گرد و ضخیم
مداد B3 اصلاح طرح را
ادامه دهید. هر جا نیاز است
دوباره از مداد B استفاده کنید.
با نوک کشیده مداد F روی
نواحی متصل به هم را صیقل
دهید، آنها را پر کنید و تن
آنها را پایین آورید.
از نوک مداد F برای خطوط و
هاشور ها استفاده کنید.

این فانوس راه آهن قدیمی در
یک مغازه انتیک فروشی پیدا
شده است. حباب یاقوتی آن
خاطرات نورهای متحرک و
سوت های سوگوار در نیمه های
شب را که از سالها پیش از
میان شهرها عبور می کردند
را به یاد می آورد.

پمپ دستی

طراحی را با قلم H که درون گیره قرار دارد و آن را در حالت رو به بالا در دست گرفته اید بکشید.

طراحی را با نوک و کنار مداد H اصلاح کنید.

تیره گی ها را سایه بزنید و همزمان با تکمیل طراحی خطوط را برجسته کنید.

طراحی را با نوک ضخیم مداد B برای خطوط هموار ادامه دهید.

از نوک کشیده قلم تخت H استفاده کنید زمینه را با خطوط
عریض از این سو به آن سو رنگ آمیزی کنید.

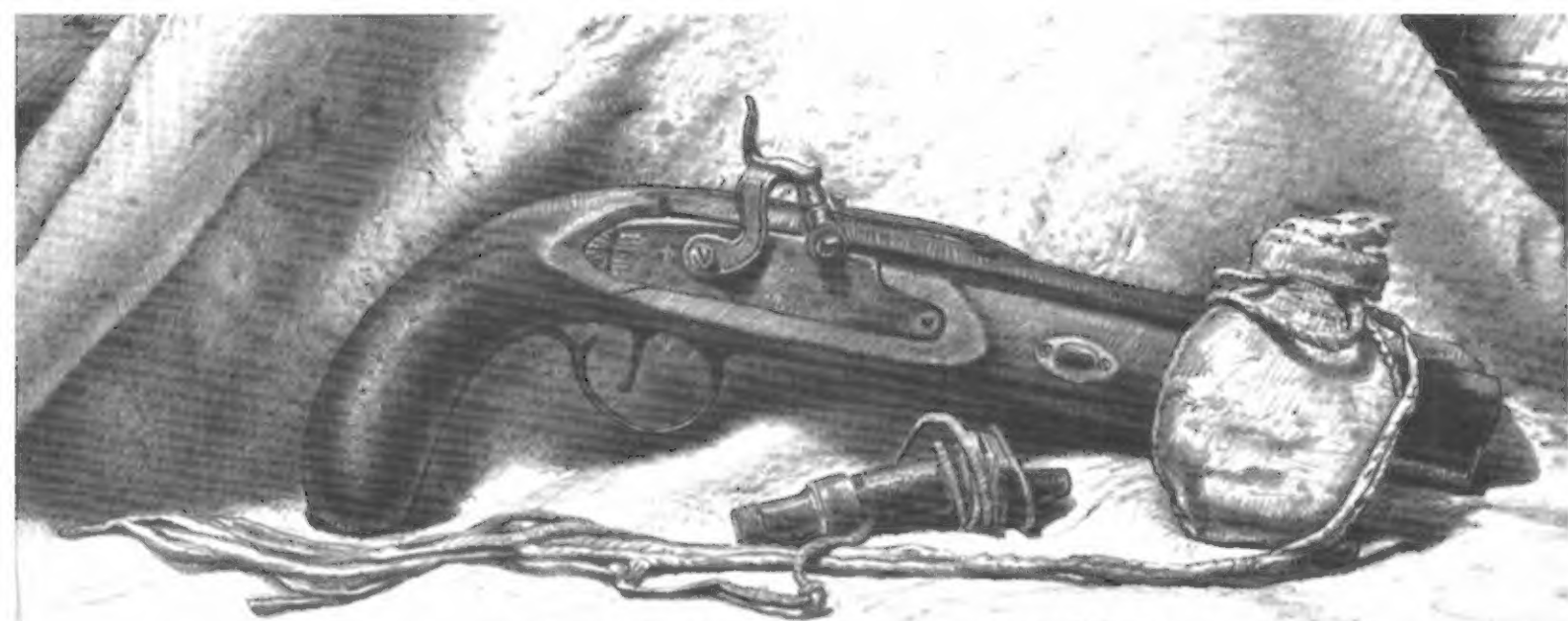
سایه های نهایی را با مداد چوبی B3 تکمیل کنید
خطوط و تیره گی ها را همزمان که پیش می رود
ایجاد و مشخص کنید.
از نوک های ضخیم و گرد مداد استفاده کنید و هر
جا نیاز است از عقب و یا جلو مداد استفاده کنید.
عمیق ترین تیره گی ها را با محکم فشار دادن
نوک گرد مداد بسازید. خطوط نهایی و
برجستگی ها را با مداد تیز B
ایجاد کنید

توجه: برای بهتر نتیجه گرفتن
گاهی مدادها و حالت دست را
عوض کنید.

ویولن بروی لحاف

ویولن را با خطوط هموار با نوک های
گرد ضخیم مدادهای HB ، B و B3
تکمیل کنید. نواحی تیره را با
مداد B و نواحی روشن
را با قلم تخت B صیقل دهید.
برای عمق کتراست از هر ۵
ارزش رنگی استفاده کنید.
برای به وجود آوردن تارهای
جلویی هاشورهای کوچک
و خطوط ظریفی اضافه کنید.
هر جا نیاز است مداد
و حالت دستان را
تغییر دهید.

نواحی تیره و برجستگی ها
را با نوک های ضخیم
و تیز مداد B3 به
پایان برسانید.



هفت تیز کمری کالیبر ۵۴ حدود ۱۸۰۰ - ۱۸۴۰ میلادی همراه با کیف گلوله و اندازه گیری بودر.

فهرست معانی

خطوط عریض : خطی که با استفاده از کنار مداد یا خواباندن قلم نوک بلند روی کاغذ بوجود می آید.
بی نور کردن : یک فیلم شفاف از تن ها است که روی خطوط قرار می گیرد و با یک مداد یا قلم نوک پهن یا با یک قلم با نوک ضخیم ایجاد می شود.

لبه ضخیم: یک خط خارجی نازک است که باعث می شود موضوع به نظر نزدیک تر برسد. با یک مداد تیز بوجود می آید این کار در برجسته کردن و خطوط زیر طرح ها موثر است.

هاشور زدن: خطوط متقاطع یا کوتاه نازک و موازی هستند که با نوک و کنار مداد ایجاد می شوند.

طراحی خط : طراحی ترکیب یک موضوع که با تغییر فشار در نوک مداد تیز بوجود می آید.

تن توده ای : سایه زدن یک ناحیه بزرگ با خطوط عریض و در چهار جهت که با استفاده از قلم تیز یا نوک پهن یا با یک قلم با نوک ضخیم بدست می آید.

زیر دستی : تخته ای بلند و روشن است که برای یکنواخت ماندن دست و جلو گیری از لک شدن کار استفاده می شود.

حالت نوک مداد: درجه تیزی

فشار مداد: اندازه ای که مایل هستید تا برای بدست آوردن حالت دلخواهتان مداد را فشار دهید و این اندازه مقداری شخصی است و بستگی به خودتان دارد.

طراحی ساده: پیش طراحی شکل ها در ساده ترین حالت ممکن

سایه زدن: ایجاد لایه های از تن ها با خطوط مدادی بی نور کردن.

پیش طراحی : طراحی بسیار ساده ای از خطوط تیره و روشن با جزئیات و برجستگی ها بسیار کمی با خط طراحی (به بالا نگاه کنید).

لبه نازک: خط خارجی محوی که باعث می شود موضوع به نظر دورتر برسد با یک قلم یا مداد نوک ضخیم بوجود می آید این کار برای نشان دادن گردی و عمق موثر است.

خطوط هموار: خطوط ریزی که با مداد نوک ضخیم بوجود می آیند.

خطوط باریک و ضخیم : پهنه ای متغیر از خطوط طراحی (مرحله ۲ روش استفاده از مداد) که با تغییر فشار مداد و یا لغزاندن کنار قلم یا مداد بدست می آید.

تن: بکار بردن ارزش ها (به پایین نگاه کنید).

انتقال: ترکیبی از تن ها از روشن تا تیره .

ارزش: درجه روشنی یا تیرگی ۹ ارزش در مقیاس آنها وجود دارد.

فیکساتیو: یک حلال صمغی است که از آن برای ثابت کردن طراحی ها تمام شده روی کاغذ برای جلوگیری از لک شدن کار استفاده می کنند.